Rivista + CD L. 9.900

SOLU

http://www.oldgamesitalia.net/

KNIGHT 3 seconda par

MARZO

PC ZETA

Computer & Videogioch

SPECIALE FORMULA 1

GRAND PRIX WORLD, GP 3, F1 2000

SCHIERATI SULLA GRIGLIA DI PARTENZA!

THE SIMS

Il ritorno alla grande della Maxis

NOX

Gioco di Ruolo e sparatutto si incontrano

GROUND CONTROL

Il debutto strategico di Massive Entertainment

Anno 6 • Numero 3 • MARZO 2000 • L. 9.900

Dalla televisione

FINAL FANTASY VIII • SLAVE ZERO • THE SIMS • CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
90° MINUTO MANAGER 2000 • NASCAR 3 • NOX • DEMOLITION RACER
ALIEN CROSSFIRE • START-UP • RISING SUN • THEY HUNGER
LA 24 ORE DI LE MANS • GRAND PRIX WORLD • SOUTH PARK RALLY
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000 • LUCKY LUKE •

ISSN 1128-5559

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

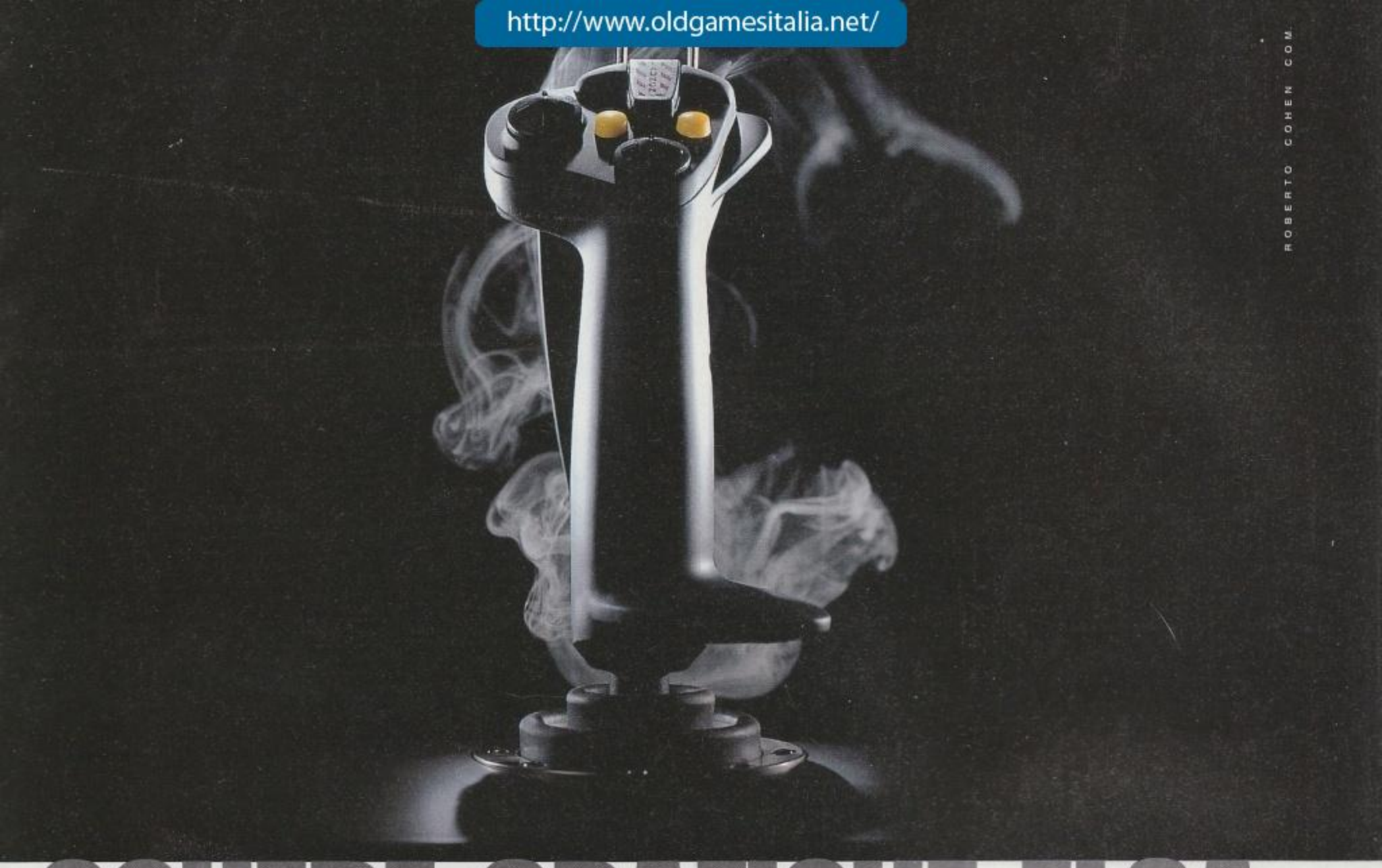
PER CHI VENDEREBBE L'ANIMA AL CALCIO.

Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.

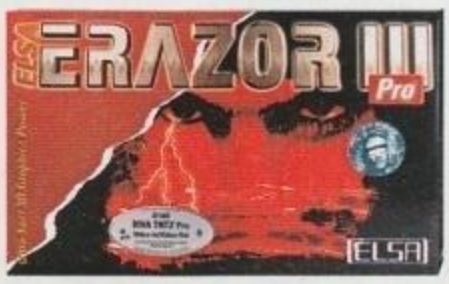
PC CALCIO 2000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SCHEDE GRAFICHE ELSA. I TUOI VIDEOGIOCHI DEVONO SOFFRIRE.



I videogiochi di ultima generazione possono darti il massimo del divertimento ma senza la scheda grafica giusta non si raggiunge il limite. Per questo ci vuole una Graphic Board di ELSA. Con i nuovi processori NVIDIA le schede ERAZOR III LT, ERAZOR III Pro e ERAZOR X ti faranno andare oltre ad ogni precedente frontiera di velocità, di fluidità del movimento e di definizione della grafica 3D. ERAZOR X, in particolare, monta il nuovissimo chipset GeForce 256, un vero e proprio "turbo" che farà volare le tue emozioni di gioco a livelli da brivido. Perché farne a meno quando puoi avere molto di più? Scegli la tua scheda ELSA: i tuoi videogiochi stanno già tremando.

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

ELSA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ Marzo 2000 • Numero 59

http://www.oldgamesitalia.net/

Slave Zero

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Speciale Formula1
Immagine: Farabola Foto

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14
del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE
RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO
E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILE CD
Alpidio Melchionna

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Simone Soletta, Raffaello Rusconi, Claudio Ghirardi, Ugo Laviano, Elena Avesani, Matteo Bittanti, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Andrea Maselli, Daniele Antona, Alessandro Martini, Walter Mantovani, Daniele Borgna, Gianluca Loggia, Andrea Maderna, Mattia Ravanelli, Marco Bosio, Jacopo Mauri

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali

IMPAGINAZIONE
Monica Calvo - Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
GamesIdea s.a.s. - Tel. 0324-46815
E-mail: scamu@gamesidea.com

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA
DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Bob Marley - Afterhours - Giuliano "The King" Palma and the Bluebeaters

© 2000 Studio Vit

Editoriale

Il "purista assoluto": animale da Internet

Se vi aggirate con regolarità nei meandri della rete, o se avete una cerchia più o meno ampia di amici videogiocatori, vi sarà sicuramente capitato tra le mani "il purista assoluto". Li potete trovare dappertutto, nel negozio di Videogiochi o all'edicola sotto casa, ma ne potete trovare un altissima concentrazione in Usenet (e ricordatevi di leggere la paginetta apposita preparata del nostro Gianluca "Ualone" Loggia).
Il purista assoluto può apprezzare vari generi di giochi, ma di ogni genere pretenderà che risponda a dei canoni ben precisi, salvo bollarlo come una delusione!
Notare che il purista è normalmente una persona molto intelligente, che può tra l'altro vantare una conoscenza dei giochi assolutamente invidiabile (sovente non solo nel genere di suo interesse). Purtroppo la stessa persona perde assolutamente qualunque capacità di giudizio quando deve parlare dei "suoi giochi". Ecco spiegati i giudizi assoluti che potete scovare nei meandri della rete: il purista degli sportivi cercherà la simulazione a tutti i costi e bollerà la serie "FIFA" con epiteti irripetibili, dimenticandosi che per l'appunto, *FIFA* è molto divertente e tipicamente arcade. Il purista dei Manageriali sportivi stravede per *Scudetto* (*Championship Manager*) con tutte le sue tabelle e le sue statistiche totalmente testuali e liquida con insulti *PcCalcio* che, molto meno "spinto", permette anche di vedere la partita (e quindi è molto più adatto ad un pubblico "medio" rispetto al completamente testuale "*Scudetto*"). Il purista dei giochi di ruolo sovente cerca in questi titoli "la simulazione dei giochi di ruolo da tavolo" e allora riesce a sorvolare sui difetti di *Baldur's Gate* mentre si accanisce contro *Ultima 7* perché "non è un GdR"! (Ho sentito anche questa...).
E' una caratteristica ricorrente: il purista assoluto in generale insulta il gioco che non ama e si lancia in panegirici nei confronti di quello che ama.
Come succede nella realtà non esistono quasi mai "il bianco" e "il nero" ben separati, bensì un'infinita gradazione di toni di grigio... eppure tra gli appassionati di videogiochi l'estremizzazione regna sovrana.
Se avete l'intenzione di avvicinarvi al mondo dei cosiddetti "esperti di videogiochi" e in particolare ai newsgroup di Usenet, prestate sempre una grande attenzione ai vostri interlocutori: hanno una conoscenza immensa del mondo videoludico, ma non per questo i loro giudizi sono necessariamente attendibili... soprattutto se non condividete il loro entusiasmo (o odio) sviscerato.
Nel mondo dei videogiochi che sta diventando un fenomeno di massa provate a vedere la nostra nuova politica dei voti come un invito alla "moderazione", in contrasto con l'estremizzazione imperante da sempre poco attendibile...
E già che ci siete provate a leggere una recensione "tappando" il voto con la mano e fatevi il vostro giudizio in base a quello che avete letto...

Alessandro Billeri

A pagina 90 di questo numero di PCZeta troverete una recensione firmata da Marco 'Chump' Bosio. E' la prima recensione su queste pagine che porta la sua firma, sebbene facesse parte del gruppo da molto tempo, da quando scriveva con grandissima passione per la fanzine Console Keeper.
Purtroppo il destino ha voluto che fosse anche l'ultima. Siamo sinceramente onorati di ospitare su queste pagine, sedicimila battute scritte con impegno e professionalità da Marco e a lui dedichiamo questo numero con grande affetto e commozione.
La redazione tutta si unisce al dolore della famiglia e degli amici, ricordando in "Chump" un irresistibile trascinatore e un vero, autentico appassionato di videogiochi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel CD allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO DI...

THIEF II: THE METAL AGE
FINAL FANTASY VIII
SLAVE ZERO
TEST DRIVE 6
FORD RACING
DEVIL INSIDE
NASCAR RACING 3

38 GROUND CONTROL

60 FINAL FANTASY VIII

74 NASCAR 3

PC ZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

3 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
11 MONDO BIT
22 OPINIONI
106 ALTER EGO
108 INTERNET VILLAGE
112 HARDWARE
118 NEL CD
120 TRUCCHI E SOLUZIONI
128 MATTSCAPE

ANTEPRIME

27 SPECIALE FORMULA 1
34 RALLY MASTERS
38 GROUND CONTROL
42 SIMON THE SORCERER 3D
44 FORCE COMMANDER
46 MDK II
50 X-COM ALLIANCE
52 THEOCRACY
54 GUNSHIP III
56 THIEF II: THE METAL AGE

PROVE SU SCHERMO

60 FINAL FANTASY VIII
64 SLAVE ZERO
66 THE SIMS
70 CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
72 90° MINUTO MANAGER 2000
74 NASCAR 3
76 NOX
80 DEMOLITION RACER
82 ALIEN CROSSFIRE
84 START-UP
85 RISING SUN
86 THEY HUNGER
88 LA 24 ORE DI LE MANS
90 GRAND PRIX WORLD
94 SOUTH PARK RALLY
96 CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000
98 LUCKY LUKE
100 AIRPORT INC.
102 I BUDGET

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

PC ZETA CONSIGLIATO

É il riconoscimento che viene assegnato ai titoli che meritano assoluta attenzione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100
La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99
Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89
Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79
Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69
Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59
Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49
C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39
Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29
Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19
Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

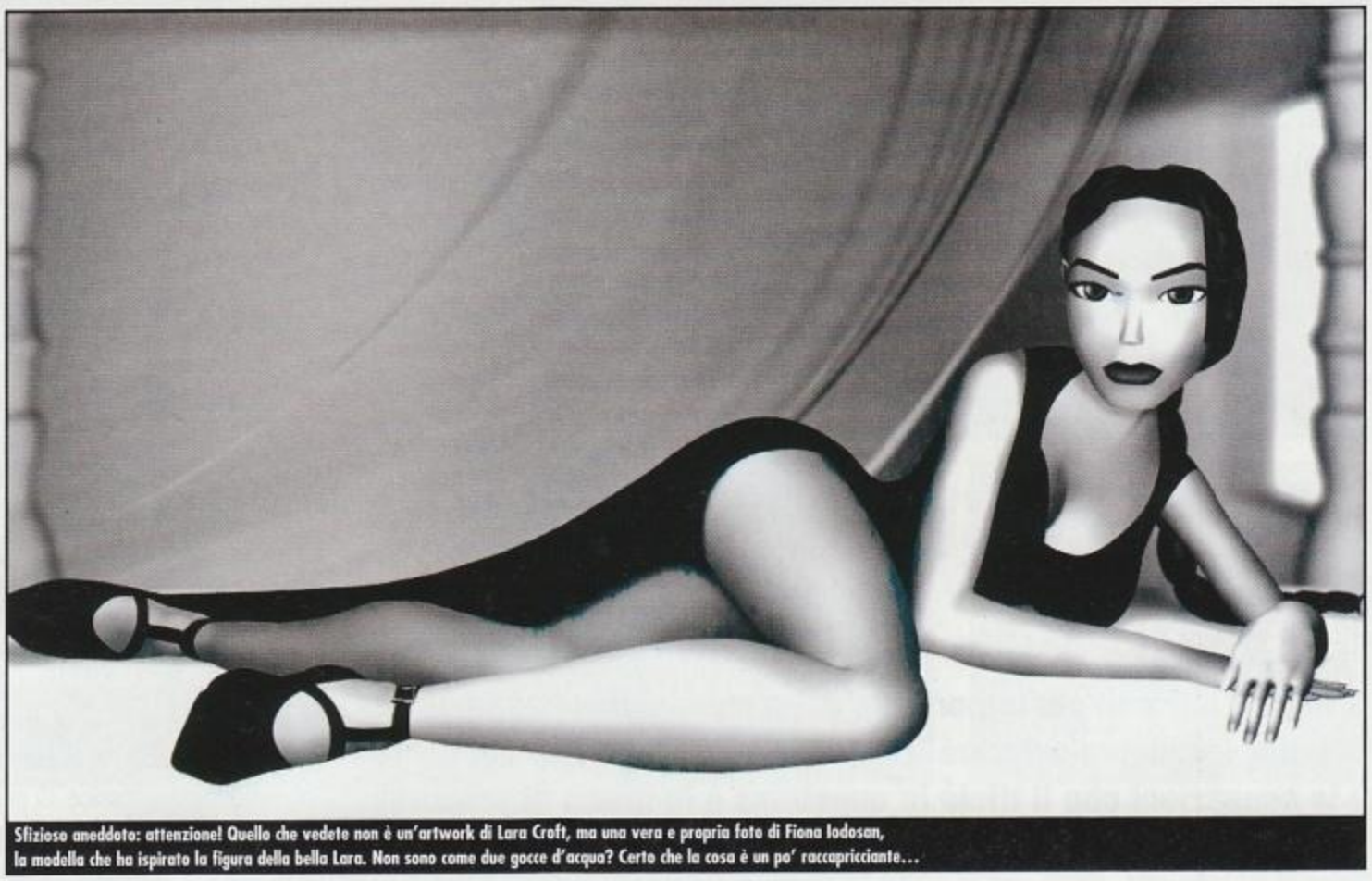
http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Roma è l'esempio di ciò che accade quando i monumenti di una città durano troppo a lungo (Andy Warhol)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

Baldi, felici e arrabbiati. Ecco i lettori di PCZeta, quelli che non ci risparmiano complimenti e critiche, quelli che vorrebbero il Camisasca sugli allori e (soprattutto) il Gori al rogo.
Inondate orsù la nostra casella di posta, che è vogliosa delle vostre missive.
Fiondatele verso zeta@studiovit.com (quando la pianterà sto maledetto Word di scriverlo in blu che poi Giancarlo, eminenza impaginatrice di Piccissèta, compagno di merende di Quark Xpress, mi mangia l'indirizzo colla stessa facilità di un maritozzo alla crema e funghi, maleducato!)... nessuna delle vostre e.maiale verrà cestinata senza motivo. Abbiamo un manuale pieno di motivi per farlo, e ne stiamo redigendo il secondo volume proprio in questi giorni.
Tornando a noi, le vostre comunicazioni potranno anche essere fatte tramite lettera normale, o tapini, ma solo se provvista di ceralacca impressionata dall'apposito timbrino sbrilluccico-metalloso. In tal caso l'indirizzo è e resta *PCZETA Mail c/o Studio Vit- Via Ricotti 15 - 20158 Milano*. Il numero di cellulare delle balde segretarie non lo cediamo, nemmeno sotto tortura. Un vaglia, invece, va benissimo.
Periodo gramo per chi ci cerca su *Ultima Online*: abbiamo praticamente abbandonato la casa per darci alla pesca vera e propria. Se passate da Celle Ligure, venite a trovarci sul molo, siamo sempre là a perdere tempo. Resta in auge, invece, *it.fan.studio-vit*, che ha appena lasciato il periodo dell'amore per darsi a quello dei ceffoni e delle parolacce. Non abbiate paura, ce n'è per tutti.
Sempre attivo anche il canale *#zeta* sul server *irc.jnet.it*, anche se di recente si è ormai tramutato in un ricettacolo di strana gente che parla in codice.


Sfizioso aneddoto: attenzione! Quello che vedete non è un'artwork di Lara Croft, ma una vera e propria foto di Fiona Iodosan, la modella che ha ispirato la figura della bella Lara. Non sono come due gocce d'acqua? Certo che la cosa è un po' raccapricciante...

INTRODUZIONE CHE TI FORMA E INFORMA... DIVERTENDOTI!

Non si finisce mai di imparare nel pazzo pazzo mondo dei semafori. "Oibò!" esclameranno i miei venti lettori, "cosa c'entrano i semafori?". Beh, amici, non avete letto i quotidiani? Da qualche giorno, ai semafori (tre volte in due righe) di tutta Italia (tranne che in uno in provincia di Isernia), dei tipacci malfamati e mal sfamati tentano di vendere, a centomila lire l'uno, una sottospecie di scatolotto futuristico che spacciano per il/la PlayStation 2. Attenzione! Trattasi del classico box di plastica col mattonaccio dentro! La tipica "sola", insomma. Quindi occhio!
Pure un amico mio hanno fregato, 'sti impuniti! A lui avevano affibbiato, a duecento carte, una versione modificata: una fantomatica "PlayStation 2 Deluxe".
All'imprincipio il tutto sembrava funzionare alla grandissima. La macchina sfoggiava delle feature che nemmeno dalla Sony stessa erano state dichiarate. Per esempio, quando sono andato a casa sua, ci siamo fatti una lunga sessione di *Gran Turismo 2003* senza avere neppure il CD (il gioco uscirà fra tre anni). E nemmeno la corrente a dirla tutta! Abbiamo terminato un campionato intero e abbiamo giocato in multiplayer per un'altra oretta abbondante. Poi m'ha rivelato il trucco: una nuova sostanza sinto-allucino-tattile implementata sui tasti del joypad! Insomma, abbiamo "trippato" una partita a *GT 2003*. Il bello è che – me l'ha detto lui – non stavamo nemmeno davanti alla TV. E allora dove? Davanti al microonde credendolo un televisore? Neanche! Avevamo di fronte lo scaldabagno! Insomma, ci siamo sfidati in split-screen mentale, in perfetto sincrono, credendo di vedere la gara sul vecchio cisternone Ariston! Sballissimo! Peccato solo che nel multiplayer non abbiamo scelto lo stesso circuito e ce ne siamo accorti solamente alla fine. Va beh, ma uscirà un qualche fix anche per queste cose qua, no?
Poi ho letto sulla scatola della PS2 taroccata, l'avvertenza "special memory card included". Sapete cos'era la speciale memory card? Il tipico "effetto flashback" provocato dall'assunzione di quella sostanza sintetica! Le pensano tutte, quei buontemponi dei taroccari videoludici! Solo che dopo un po' di partite, i tasti "particolari" si consumano, la console non funziona più e bisogna tornare dai loschi figuri per comprare i ricambi. E questo, permettetemelo, non è bello.
Ora però vi starete interrogando sul motivo che mi ha portato a svelarvi i retroscena della mia vita privata, della mia quotidianità. Beh, è presto detto: proprio perché fa molto "vita quotidiana", "siamo una grande famiglia", "i fatti miei sono fatti vostri", "vi voglio un sacchissimo di

Curioso aneddoto: *Gran Turismo*, originariamente, doveva chiamarsi "Agriturismo". Il nome fu poi cambiato quando alla Nestlè si accorsero che già esisteva un simulatore di scacchi della Silmaris con lo stesso titolo.

Che cos'è per lei la notte? (Gigi Marzullo)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se un uomo che non sa contare fino a quattro trova un quadrifoglio, ha diritto alla fortuna? (Stanislaw Lec)

benissimo!", "chi mena per primo mena due volte" etc.
Insomma, la Z-Mail non è solo arte sfrenata, ma anche spassionata amicizia. Non dimenticatevelo.

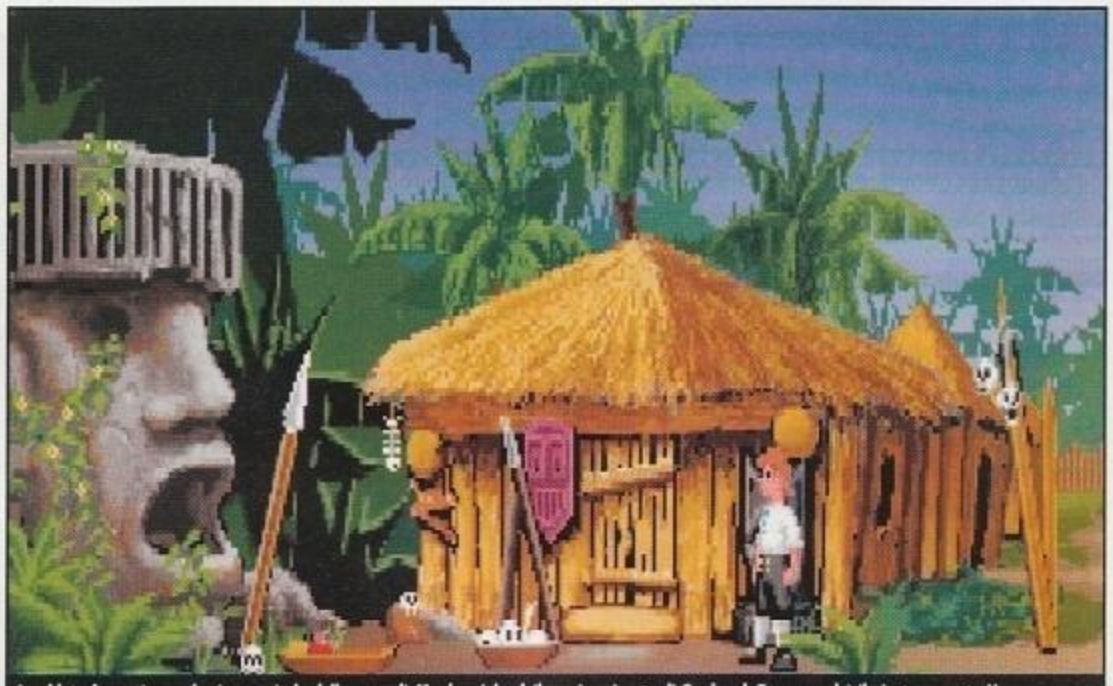
Alessandro "Gizmo" Gori

UN CLASSICO DI PCZETA: LA LETTERA

Ciao ragazzi.... e in particolare ciao Gizmo.
Sono un vostro millenario lettore, uno dei più accaniti, uno dei più appassionati. Da quando vi leggo ci sono stati moltissimi cambiamenti... nel bene e nel male vi ho seguito e quando le cose non andavano benissimo ho sempre cercato di farmi sentire (e a volte ci sono riuscito!), di esporre le mie perplessità, insieme a quelle degli altri lettori. Bene, purtroppo è tornato ,a mio avviso, il momento di farsi ascoltare. La rivista sta subendo una trasformazione enorme, che però per molti versi si presenta come una involuzione. Non ci siamo proprio, secondo me avete imboccato la strada sbagliata. Ci tengo a sottolineare che vi dico questo perché vi sono affezionato e perché ritengo che l'opinione dei lettori, positiva o negativa che sia, è un modo per contribuire allo sviluppo della propria rivista preferita.
Vi state appiattendo, state perdendo la vostra personalità... tutti gli ultimi cambiamenti sembrano volti alla pura imitazione di altre riviste del settore, a partire dall'ultimissimo cambio nella votazione dei giochi (quasi tutte le riviste vostre concorrenti usano i centesimi!!!!), per finire al Ciddone che, scusate la franchezza, dal numero di dicembre è diventato SQUALLIDO. Cosa aveva che non andava? Era bello, colorato, intuitivo... andava benissimo! Se si vuole cambiare bisogna migliorare, non peggiorare così brutalmente! Così come è adesso, il cd fa veramente schifo! Scusate lo sfogo, ma quando mi sono trovato davanti a quella pagina html bianca con quelle orride icone... bè, mi sono cadute le braccia. Per quanto riguarda lo stile di votazione, lo trovo confusionario... mi spiegate come fate a dare 93 a un gioco e 92 ad un altro? E' un po' ridicolo no? Un bel 9 era più netto, più preciso... aiutava di più il lettore a capire. Non parliamo poi del PC che avete messo (si parla però di un po' di tempo fa) davanti a ZETA!
Cosa cavolo c'entra??? Ci sono migliaia di riviste il cui titolo inizia con PC... chi ne sentiva il bisogno di crearne un'altra? La prima volta che vidi quel PC davanti a ZETA pensai che aveste sdoppiato la rivista in una per PC ed una per CONSOLE e ne rimasi piacevolmente sorpreso, ma poi, scoperta la verità, non ho potuto che chiedermi (e ancora me lo chiedo, senza poter dormire la notte :-)) la ragione di tale cambiamento. Perché volete uniformarvi alla massa? La massa non siete voi e voi non siete la massa! I lettori vi seguono e vi apprezzano perché siete VOI a scrivere, siete VOI che avete creato la VOSTRA rivista (che poi è anche un po' nostra). Non distruggete tutto quello che vi identifica, tutto quello che era e che fino adesso è stato ZETA solo per mescolarvi al gregge! Uniformarsi non vi porterà certo a vendere di più e scontenterà molti vostri accaniti lettori. L'ultima cosa negativa è (ma lo dico solo perché mi dispiace) la diaspora che si è verificata in questi mesi e in ultimis quella del mitico Bonacina al quale mando un sentito ringraziamento per avermi aiutato (sempre indirettamente) parecchie volte su consigli e problemi hardware e software.
Per il resto invece non posso che complimentarmi per le recensioni e le rubriche, le prime sempre obiettive e illuminanti (i miei acquisti sono sempre basati sulle vostre recensioni), le seconde sempre piene di cose interessanti. Lo scopo di questa mia missiva non è quello della critica sterile, né tantomeno quello di farmi pubblicare (anche se mi farebbe piacere), come ho già detto desideravo solo dare un contributo alla mia rivista preferita e, anche se queste sono solo le mie opinioni, volevo farvele sapere. Un salutone quindi a tutti, un in bocca al lupo ai nuovi acquisti (soprattutto alle ragazze... viva le donne che videogiocano!) e…
VIVA ZETA!!!!

Andrea Manni

Simpaticissimo lettore. Innanzitutto una domanda: "Andrea" è un nome di fantasia o ti chiami davvero così? Te lo chiedo perché non m'è mai capitato di sentire un nome così bislacco.
Ma forse è uno scherzo, vero? Un bello scherzettino, neh? E' infatti curioso vedere come "Andrea" sia in realtà l'anagramma di "Andare". Ok, te lo chiedo: dove dovrei andare IO? Dove vorresti mandarmi?!?! Sei proprio riuscito a farmi saltare i nervi con questi giochettini scemi, sai?!?! Ma a me non sfugge niente!!! Me ne accorgo IO, quando si tenta di prendermi in giro!!! Ecco, mo' mi sono incupito. Sei contento?!?! Eh?!?!
Beh, ma veniamo a te, Andry. Anche tu mi smuovi delle critiche sulla nuova PCZeta, anche se sotto sotto si capisce che ti piace non poco, buongustaio che non sei altro! Le critiche che fai sono potenzialmente tutte condivisibili, ma si fermano secondo me ad aspetti forse un po' accessori della rivista. Per esempio, a te non piace il prefisso PC davanti a Zeta. Beh, non fa impazzire neanche me, ma pensa allora se invece che PC ci fosse stato scritto Psx? Avrebbe confuso tantissimo il lettore! Una presunta rivista di giochi per PlayStation che parla di quelli per PC?! Scandalo! L'Italia che si ferma per pestare la reda tutta! Esatto, Raffaele Il Rusconi compreso! In realtà, il problema è meramente di carattere pratico: Zeta, senza il nuovo prefisso, risultava sempre



Aneddoto formativo: nel primo capitolo della saga di *Monkey Island*, il nemico giurato di Guybrush Treepwood è il pirata suonato Herman Toothrot. In *Monkey Island 2* invece fa la sua comparsa il terribile LeChuck, un temibile pirata zombi che uccide a colpi di "Big Whoop". Nell'ultimo capitolo infine, il cattivone di turno è tale Darth Maul, figlio di Stan e allievo del misterioso Darth Sidious. *Monkey Island IV* (attualmente in fase di pre-produzione) porterà una inedita componente metafisica nella saga: Guybrush combatterà una lotta all'ultimo sangue non con un qualche spietato pirata, ma addirittura con l'interfaccia di gioco.

UN LINK PER CAMBIARE IL MONDO

Da questo mese debutterà in questa rubrica un box (capirai…). In questo spazio verrà prescritto, ma volendo anche proscritto, uno straccio di sito di particolare valore culturale e formativo, insomma una panacea per le vostre smilze interiorità. Questo mese tocca all'interessante Home Page di Pasquale Africano, lo zelante, nonché piacente, guardia giurata (spesso ingiuriata) di *Forum*. Il sito rappresenta davvero la panacea per ogni fan della brava persona Pasquale, e si divide in vari spazi uno più paciugoso e introspettivo dell'altro. Avremo così modo di ascoltare due brani composti e cantati dal nostro, nella fattispecie "Eppur Amandoci" e "Prendere O Lasciare", tratti dal "nastro registrato" (così c'è scritto) dal titolo "Dedicato Alle Donne Con Simpatia", sicura panacea di ogni buon amante della musica. Nel sito potremo dilettarci anche a sfogliare l'album virtuale del nostro Pasquale, che comprenderà sia tenere foto di lui da piccolo, sia piccanti e sbarazzine immagini apparse sui giornali che vedono il nostro in compagnia di partner gnude. Ma troveremo anche la rubrica della posta, dove il nostro mito darà delle meditate risposte ad una severa selezione fra le migliaia di e-mail ricevute da parte delle sue fan di tutto il mondo, da Gubbio a Todi ed oltre. Ma l'autentica panacea di ogni fan del coraggioso poliziotto sarà il forum, che ha il merito di offrire finalmente la possibilità alla gente di tutto il mondo di esprimersi nella più piena libertà, lasciando per un momento da parte ogni formalismo di cortesia. Ci voleva davvero una panacea di questo tipo per ogni seguace della libera espressione! Bravo Pascal!
PASQUALE AFRICANO HOME PAGE:
http://www.mclink.it/personal/MC6488/

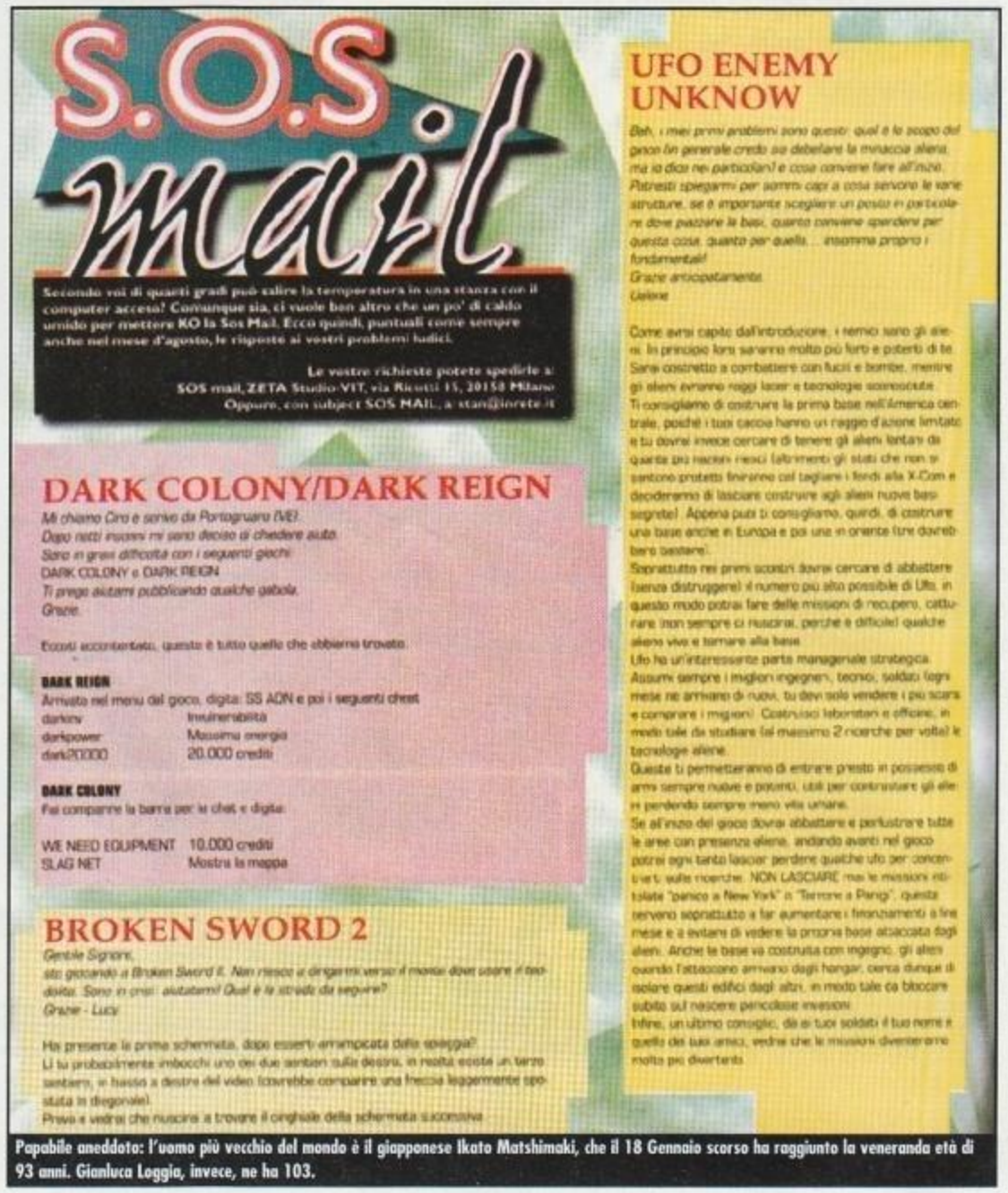
A noi la televisione piace farla così, sottovoce, quando un giorno è appena terminato e un nuovo giorno sta per iniziare (Gigi Marzullo)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un ipocrita è una persona che…Ma poi chi non lo è?
(Don Marquis)

meno identificabile come rivista di giochi per PC nella caterva di mensili della sua stessa tipologia che affollano le edicole. Specialmente per i nuovi acquirenti, ovvero per tutti li regazzini che si sono affacciati solo recentemente al sulfureo mondo dei videogiochi per PC, la nostra creaturina poteva sembrare quello che in realtà non è. Il titolo "Zeta" poteva tradire tutto e il contrario di tutto: da una rivista sull'hockey su ghiaccio fino ad una dedicata invece all'hockey su prato (non mi venivano due argomenti più disparati, va bene!?).
Insomma, l'acquirente in potenza, con in dotazione il concetto dell'idea stessa di rendersi possessore e beneficiario di una rivista di videogiochi PC, poteva disconoscermi la testata Zeta identificandola come un oggetto-rivista all'argomento non dedicata, indi, in atto, lasciarmela sull'accessoria scaffalatura edicolaria. Tutto qui. Niente romanticismi un tanto al chilo, ma solo una disilludente questione di ordine pratico.
Ti dispiaci poi del fatto che l'ottimo Bonacina non si occupi più della Tecno-mail. Beh, come non esserne dispiaciuti?
L'uomo Bonacina è stato davvero un grande nelle sue risposte tecniche sempre accurate e allo stesso tempo ben comprensibili. Ma ti assicuriamo che l'altrettanto potente Davide "Quedex" Giulivi, un uomo che ha fatto del PC il prolungamento del proprio Ego e del proprio Es, non lascerà certo soli i tapini col PC in panne. Non a caso Quedex è uno con due panne così:
< > (scala 1:100mila). Quindi puoi tranquillamente, ma anche un po' scomodamente, dormire tra un cuscino ripiegato in due. Come se non bastasse – e t'assicuro che già bastava – hai tirato il ballo il problema del passaggio ai voti in centesimi. Qui siamo nel campo del puro degustibus, come dice il Soletta riguardo alla posta di un tipo che stimo parecchio. Personalmente il voto lo avrei eliminato proprio, capisco che la rivista avrebbe perso in quel caso di appetibilità e funzionalità, ma forse sarebbe stata la scelta più matura. In fondo il voto assume valore solo se associato a una recensione, mentre quest'ultima risulta sempre del tutto indipendente dal mero numerello finale.
Al limite, avrei preferito mantenere la vecchia scala, contemplando però anche il mezzo voto. In ogni caso non mi risulta particolarmente fastidioso l'attuale voto in centesimi, anche perché non è che rappresenti tutta questa gran rivoluzione rispetto al voto in decimi.



Papabile aneddoto: l'uomo più vecchio del mondo è il giapponese Ikato Matshimaki, che il 18 Gennaio scorso ha raggiunto la veneranda età di 93 anni. Gianluca Loggia, invece, ne ha 103.

Non ti lamentare, dai, pensa piuttosto alle riviste che hanno la votazione a doppio turno. Con i redattori che recensiscono a tentoni un gioco sei mesi prima dell'effettiva uscita, per poi farsene un'opinione personale solo sei mesi dopo, quando lo provano per la prima volta.
Saluti assortiti.

Gizmo

Mi permetto di aggiungere una considerazione che il bravo Gori non ha nemmeno pensato di sfiorare: personalmente ritengo che decimi, centesimi, percentuali siano in pratica la stessa cosa. In realtà ci siamo accorti che nell'ultimo anno, complice anche qualche generosa valutazione degli amici inglesi che ci fornivano parte del materiale, i voti sulla nostra/vostra rivista tendevano ad essere troppo alti e a rendere difficile il lavoro dei recensori e l'interpretazione dei lettori. Nel cambiare il sistema di valutazione abbiamo voluto fornire più libertà e flessibilità ai nostri redattori e, molto più importante, ridisegnare completamente la scala dei valori, che oggi è funzionale e può essere usata nella sua interezza (Beh, non vedrai mai un titolo che ha preso 20 su queste pagine… preferiamo impiegarle meglio!). Ti assicuro che non è stato semplice dare un colpo di spugna e ridiscutere quest'aspetto, evidentemente importante, delle nostre recensioni. Ci concedi che i testi sono obiettivi e interessanti: bene, non potevi farci un complimento migliore; sul discorso dei voti capisco perfettamente il tuo punto di vista, ma ritengo che oggi Zeta possa vantare una scala molto più equilibrata di prima. Poi decimi, centesimi, stellline, mucche… che cambia? Quello che ti posso assicurare è che non è stata una scelta fatta a cuor leggero, e che non è stata fatta per "scimmiottare" altre riviste.
Riguardo al CD, ti chiediamo pazienza. L'interfaccia a cui eri/eravate abituati apparteneva a PCZone e non possiamo più usarla. Il baldo Walter Mantovani sta mettendo mano al Delphi per crearne una assai più accattivante e lui e Alpidio Melchionna (massimo responsabile del CD, con poltrona in pelle umana e acquario zetaiolo annesso e connesso) si stanno scervellando per proporre ogni mese il software più interessante e le demo più recenti, tempi redazionali permettendo.
Ciao

Simone Soletta

FREDDURE AGGHIACCIANTI

Avete brevettato qualche barzelletta da latte alle ginocchia? Speditecela e forse la pubblicheremo su queste pagine. Per dare il via a questo nuovo angolo, io stesso ho coniato un conato di barzelletta (Ahahah! Già si ride ora, figuriamoci fra qualche riga!!!). Coniato si fa per dire, è vero, visto che, vi assicuro, tale freddura è l'ideale per rompere il ghiaccio (Ahahah!!! Il controsenso!!!). La barzelletta si intitola: "Cartomanzia, che passione!". Eccola:
Il marito di una cartomante chiede a sua moglie: "Cosa stai facendo tesoro? E… E… Etciuuuuuuu!!!".
La moglie (cartomante, ricordate?) risponde: "Salute amore. Lavoro".
Ahahah!!! L'avete capita? Cioè, lei per rispondere enuncia – consecutivamente! Questa è la finezza! - le tre robe che si chiedono appunto alle cartomanti. Dice "Salute" perché il marito si è dilettato in uno starnuto, "Amore", perché sono ormai sposati da molti anni anche se, per motivi di lavoro, ultimamente si vedevano poco (lui è un astronauta), infine dice "lavoro" per rispondere alla domanda del marito, poiché che la cartomante (Cesira), come ogni buona medium che si rispetti, stava evocando il fantasma di Filo Sganga, e questo per lei è un lavoro, mica pizza e fichi.
Ok, la barzelletta è forse un po' malinconica, per il fatto che ci dispiace a tutti che il marito fosse raffreddato, però è bella lo stesso, dai.

La diplomazia è l'arte di dire "Ciao bel cagnetto!" Fino a quando non riesci a trovare una pietra.
(Will Rogers)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un gay ricco è un eccentrico; un gay povero è un finocchio. (Anonimo)

IL KIWI: VASO DI PANDORA DEL VILLAGGIO GLOBALE O ARCHETIPO DI NUOVE ISTANZE EZIOLOGICHE?

Egregio IL Gori,
nella tua demenziale ultima risposta della posta dello scorso mese sono riuscito a trovare (col lanternino) un paio di giuste considerazioni. Innanzitutto vorrei esprimere il mio scontento a proposito della povertà delle confezioni dei giochi di oggi... semplici scatolone con dentro un cd e, troppo spesso, un manualetto di poche pagine stampate su carta che non vorrei nemmeno arrotolata accanto al mio bianco trono.
Secondo me la confezione è fondamentale... esagererò, forse, ma è praticamente uno dei pochi motivi che ancora mi spingono a preferire l'originale alla copia.
Però mi domando: perché spendere centomila lire per una scatola vuota? Se dentro mi mettono solo il CD del gioco, allora tanto vale spendere 5 sacchi per una copia. A volte pure i "manuali elettronici" sul CD! Ma stiamo scherzando? E io devo perdere la vista a rimirare dei PDF o spendere soldi per stamparmi il manuale? Io? E allora che pago a fare? Io voglio il manuale da leggere a letto prima di andare a dormire! Io vorrei scatole piene, pesanti, che fossero piene di gadget... vorrei che fosse la regola, non l'eccezione... la Origin stampa 10 copie della *Dragon Edition*, ID migliaia della "metallica" di *Quake 3*, ma costa di più. Perché dovrei pagare di più?
Che comincino a creare prodotti accattivanti, per quanto mi riguarda investirò sempre meno soldi in originali che non li meritano.
Un bacio profondo.

Attilio74

Quanto la fai facile, amico mio. Va bene lamentarsi, ma un esamino di coscienza, in questi casi, non ci starebbe male. Ti è mai venuto il dubbio che potremmo essere noi acquirenti ad avere delle colpe in tutto questo? No, la pirateria non c'entra, è solo una questione di carattere socio-relazionale. Noi, per anni, non neghiamolo, abbiamo più o meno inconsciamente messo in pratica quello che in psicologia chiamiamo "transfert" con ogni confezione dei giochi che ci capitava sottomano. Anche quando le cose andavano bene, mettevamo in pratica un programmatico rituale, ripetendo una relazione già vissuta, che però risultava inappropriata per la contingente situazione del momento. Ci rivolgevamo insomma a scatole, manuali e gadgettistica, un po' allo stesso modo di come facevamo con i partner passati o con i genitori. Tutto il nostro inacidimento e le nostre frustrazioni addosso ad una povera scatola di cartone, magari plastificato, ma sempre cartone.
Mi spiego meglio. Forse in passato era capitato di chiederci robe tipo "Ma perché Vaselia mi tratta così? Perché non siamo più quelli che eravamo solo un anno fa? Perchè vuol portarmi dalla De Filippi?". E, chiedi oggi chiedi domani, abbiamo finito per ingobbirci non poco: "Ehi Vaselia, è forse questa l'ora di tornare? E non inventarti scuse, s§#°ç£a! Sì brava, mo' mettiti pure a piangere! Gne gne gne! Ehhh, per uno schiaffo! E che sarà mai!!! AHAHAH, quando piangi mi fai sbellicare!!! T'ho già comprato il fondotinta per i lividi, tranqui! Lo sai che ti amo, baby!".
Naturalmente Vaselia ci ha lasciati, e con altre/i partner abbiamo ripetuto lo stesso storyboard, e l'epilogo è sempre stato uno smacco per il nostro Ego.
Ora siamo soli, e ci rifugiamo nei videogiochi non tanto per distrarci, quanto per riconfermare a noi stessi il nostro ruolo di maschi dominatori. Inizialmente felici dell'acquisto di un videogioco, poi sempre più freddi ed eternamente insoddisfatti.
Costantemente ad avanzare pretese, come con Vaselia. Un inarrestabile crescendo, richiesta dopo richiesta, un autentico circolo vizioso che Freud, nell'analisi al caso di Dora, sintetizza con queste parole: "E vola vola, si sa, sempre più in alto si va. E vola vola con te, il mondo è matto perché. E se l'amore non c'è, basta una sola canzone, per far confusione fuori e dentro di te". Insomma, anche con i videogiochi abbiamo ripetuto quel già conosciuto, lento e costante processo verso una catartica insoddisfazione.
"Ok, caruccio il manuale, ma rilegato era meglio. Certo che il coupon per ordinare l'hintbook potevano metterlo già affrancato. Che palle, questa mappa è in stoffa, mica in raso persiano!". Senza accorgercene, abbiamo finito per rivolgerci alla confezione di Sim Barbecue alla stregua di come facevamo con Vaselia. Questo è il transfert. Ma non esiste transfert senza controtransfert, ed ecco che l'oggetto videogioco è arrivato, col tempo, ad identificarsi con Vaselia e a comportarsi verso di noi esattamente come lei si comportava. Ha quindi iniziato a concedersi meno, a tenerci sulla corda, insomma a farci capire che non tutto ci è dovuto. E quindi vai con manuali elettronici, scatolucce disimpegnate e sistematica assenza di gadgettistica.
Solo adesso ci accorgiamo di quanto deprecabile sia stato il nostro comportamento e di quanto siamo solo degli immaturi e patetici feticisti. Ma ormai non possiamo tornare indietro. Che fare allora? Beh, una soluzione forse c'è, ed è quella che ho messo in pratica io: diventare feticisti al contrario, ovvero trarre soddisfazione per il bell'oggetto assente. Guarda che chicca! Manca la raffinatissima mappa in seta cruda! E il manuale rilegato in pelle di licaonte dov'è? Evviva! Non c'è!!! Stra-stupendosa la spilla dell'Avatar che non hanno incluso nella confezione! E non vedo l'ora di comprarmi la versione budget! Quella senza il mitico scatolone di tungsteno marziano!
Sentitissimi saluti mancanti.

Gizmo

RICORDARSI DI INSERIRE TITOLO

Come ogni mese è uscito PCZETA e devo dire che sono rimasto deluso per la mancanza di PC

Lei appare come è o è per non apparire? (Gigi Marzullo)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BORSINO. Voi nell'editoriale avete detto che per far entrare tutte le recensioni non avete potuto metterlo.
Ma scusate perché non aumentate le pagine? E' dai tempi di ZETA che non andate oltre le 128 pagine. Non credo abbiate mancanza di fogli. Che cavolo, avete aumentato le rubriche, le recensioni, aumentate anche le pagine. Questo è solo un consiglio che vi do per cambiare in meglio, come state facendo. E poi voglio (imperativo assoluto) che rimettiate S.O.S MAIL, che era una bellissima rubrica.
Ah! Che fine hanno fatto le mega foto tanto criticate ma che a me piacevano tantissimo?
Spero di essere accontentato (e pubblicato) dato che non credo di essere unico. Per il resto siete fantastici.

Domenico Pacifici

Cribbio! C'hai preso in castagna! E' vero: è da Novembre che il Borsino non è più tra noi. Ma vista l'indubbia quantità di roba che abbiam dovuto/potuto metter dentro negli ultimi numeri, siamo stati costretti a spedirlo in vacanza premio per un po'.
Calmo: il Borsino – se il Scamu m'ha detto giusto- dovrebbe esser tornato tra noi già da questo numero, in una veste riveduta e corretta.
Corretta dal Soletta, quindi nessuna garanzia (e difatti la rivista è piena di errori... certo, non passassi dieci giorni a correggere la posta... nd Sole). D'altronde appare chiaro che il Borsino, dato che è essenzialmente una classifica che certo non subisce radicali cambiamenti da un mese al successivo, è la prima sezione della rivista che può saltuariamente mancare per dare spazio, che so, alla recensione di un attesissimo Sim Copisteria.
Certo, dover riproporre ogni mese le solite due pagine pur se debitamente aggiornate, è di sicuro più agevole che testare e recensire un gioco in più. Però alla fine si tratterebbe di una scelta forzata e poco funzionale alla rivista, che invece ha una sua scaletta elastica, ergonomica e da oggi anche al piacevole profumo di limone. Altra questione: tu suggerisci di aumentare le pagine. La questione, purtroppo, non è così semplice come la fai tu, caro Domy.
A parte il fatto che pure poche pagine in più (minimo sedici... si ragiona di sedicesimo in sedicesimo. nd Sole) corrisponderebbero ad una spesa non indifferente da parte nostra (carta, stampa, collaborazioni, impaginazione e tasse), c'è anche da dire che una eventuale decisione in tal senso non spetterebbe comunque a noi.
Se venisse intrapresa, in futuro una svolta di questo tipo, saremmo davvero i primi a gioirne; ma in atto non abbiamo potere decisionale sull'argomento e crediamo comunque che un aumento del numero di pagine rappresenti un rischio che PCZeta, in questo momento, non può permettersi di correre.
Morale della favola: non ti azzardare a chiedercelo mai più, teppa! Comunque, hai mai contato su 128 pagine quante sono di pubblicità e quante di redazionale? No, eh? Ecco, allora contale. Come dici? Non hai sottomano un numero di PCZeta? E allora cos'è quello lì sopra il subwoofer?!?! Sì, è il numero di Febbraio, che alloggia appena 6 pagine di pubblicità.
Praticamente solo il 4,6 % della rivista. Per fare un confronto, sai quanti intervistati hanno dichiarato che il personaggio più simpatico di Cluedo è il Colonnello Mustard? Il 13,8 %! E t'ho detto tutto...
Ci chiedi poi perché si è volatilizzata la sezione S.O.S. Mail.
Risposta lapidaria: perché sì.
Nell'era di Internet, del cibo transgenico, e di Scott dei Five, una rubrica di quel tipo ci sembrava sinceramente di dubbia utilità e un po' fuori dai tempi; non a caso nessuno (a parte te, guastafeste!) ne ha mai sentito la mancanza, a giudicare dalle lettere che abbiamo ricevuto.
Comunque se ti sei bloccato a Monkey Island, *posso darti una mano io: usa radice voodoo su LeChuck. Se invece ti sei bloccato a* Monkey Island II *sappi che alla fine si scopre (si intuisce, via...) che Guybrush e LeChuck sono fratelli.*
Se invece ti si è bloccato il videoregistratore mentre guardavi la videocassetta de I Soliti Sospetti, sappi che Kaiser Sose è in realtà Kevin Spacey, ovvero il (finto) zoppo.
In realtà, come forse hai notato, il saggio decreto Scamu non ha potato solo le obsolete pagine dell'S.O.S. Mail, ma ha per fortuna ridotto di un bel po' anche quelle dedicate al cd-rom allegato, per lasciar posto a rubriche, a nostro parere, più interessanti e funzionali alla rivista. Una PCZeta in continua trasformazione, che cambia nella forma e nel colore, proprio come un capostazione.
Ma le lamentele del nostro Pacifici sono lungi dal terminare: è vero, non ci sono più nemmeno le maxi-foto che a te piacevano tanto. Ok, però – ecchecaspio! - le recensioni sono più lunghe e dettagliate, no? Come ben saprai, PC-Zeta, da qualche mese, non traduce più i suoi articoli da PC-Zone.
Adesso tutto è scritto, nel bene e nel male se vuoi, di nostro pugno. E non ci troviamo più nell'imbarazzante condizione di dover dosare, nelle due pagine di una preview ad esempio, una miseria di caratteri come spesso prima succedeva. Quindi niente più trucchetti tattici come le mastodontiche foto a mascherare il tutto.
Prima non era raro trovare la penuria di tremila caratteri per un'anteprima spalmati su due pagine, con due screenshot giganti che, diciamocelo, mettevano il lettore anche un po' in soggezione e lo facevano sentire come spiato. Ora per fortuna non abbiamo più bisogno di questo, visto che possiamo scrivere quanto vogliamo. Il lavoro di adesso è di certo più impegnativo (ad esempio, con le traduzione non avevamo nemmeno la necessità di testare alcuni giochi), ma anche la gratificazione personale, e crediamo anche quella del lettore, è ora infinitamente superiore.
Finalmente possiamo sbagliare e fregiarci di aver cannato noi, senza sentirci frustrati nel dover far la traduzione di un articolo che magari non soddisfa noi per primi, e poi magari beccarci delle critiche magari anche giuste, ma con l'impossibilità di rispedirle (in allegato alle nostre) al reale destinatario.
Bisogna poi ricordare, tanto per rinfacciarti tutto quello che plasmiamo per te, caro Domy, che nei numeri scorsi hanno esordito alcune rubriche nuove di pacca. Come l'ottima Alter Ego, sezione curata, ma direi pure plasmata, se non secreta, da Ugo Laviano, la Rita Pavone del giornalismo, oppure come l'innovativa Internet Village, a cura dell'uomo Loggia, il guasto Orso Ciro redazionale, nonché dal BVZBeretta, che potrà forse far raggiungere la pace dei sensi a tutti quelli che a gran voce chiedono il ritorno della leggendaria sezione "Rumori Di Fondo".
Ok, potrete obiettare che la nuova sezione Berettiana è concettualmente piuttosto diversa da RDF. Ma, se è per questo, è diversa pure da tante altre cose: da un cubetto di porfido ad esempio, ma anche dal concetto di lungomare.
Per fortuna, tu azzardi, in coda alla mail, caro Domy, un "per il resto siete fantastici". O ra, se fossi in te, non mi sbilancerei a chiamare "fantastica" una redazione che comprende, fra gli altri, anche tale Simone detto Il Soletta.
Naturalmente, vedi tu, ma poi non dirmi che non t'ho messo in guardia, impulsivo ma sempre caro lettore.
Un'ampia cernita di saluti.

Gizmo

Giovanna Mezzogiorno. Cosa chiede Giovanna Mezzogiorno a Giovanna Mezzogiorno? Si faccia una domanda e si dia una risposta. (Gigi Marzullo)

Legge di Jones: Colui che sorride quando le cose vanno male ha pensato già a qualcuno a cui dare la colpa. (Arthur Bloch)

Intrippante aneddoto: Davide Giulivi divide il proprio tempo fra la cura della Tecno-mail e la sua professione di agente segreto della CIA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

a cura di Alessandro Billeri

WARCRAFT 3: LA BLIZZARD DI NUOVO ALL'ATTACCO!

Torna un principe degli strategici in tempo reale ed è una rivoluzione completa

E' indiscutibile come, da un paio d'anni, gli strategici in tempo reale stiano vivendo un periodo veramente d'oro. Nonostante ciò i titoli che continuano a disputarsi la palma di miglior RTS appartengono sempre ad uno dei due cicli classici: *Command e Conquer* o *WarCraft*. Siamo quindi certi che la notizia che la Blizzard sta lavorando al terzo capitolo del suo strategico fantasy v'interesserà molto. Dopo aver abbandonato l'ambientazione spaziale di *Starcraft* si torna a combattere contro gli orchi in *WarCraft 3*. Lasciatecelo dire: se il gioco terrà fede alle promesse sarà un autentico capolavoro e, per di più, una completa rivoluzione. La prima sorpresa viene dal background: *WarCraft* 1 e 2 sono stati solo un diversivo! In *WarCraft 3* gli orchi scoprono di essere stato un popolo fiero e coraggioso trasformato in esseri bestiali dalle legioni di Demoni che intendevano usarli per fiaccare la resistenza degli umani prima dell'invasione finale. Gli orchi recuperano la loro condizione originale ma ora c'è da respingere la terribile invasione e si alleano con i loro mortali nemici: gli umani… Inutile domandarsi quanto possa essere stabile una tale alleanza…

La Blizzard ci metterà a disposizione ben sei razze diverse, ciascuna di esse avrà proprie abilità, propri poteri, sarà più adatta a certi tipi di combattimenti piuttosto che ad altri e dovrà necessariamente affrontare i problemi in modo diverso. Le tre razze "base" saranno gli Umani, gli Orchi e i Demoni, ma dovrebbero saltare fuori anche Nani, Elfi, Troll o qualcosa di simile su cui la Blizzard ancora non si sbilancia. Le grosse differenze tra le abilità delle razze (alcune più abili nella magia, altre nel combattimento da lontano, altre adatte alla mischia selvaggia, altre ancora in grado di utilizzare armi da fuoco) renderanno necessario un grosso lavoro di bilanciamento alla Blizzard… non li invidiamo. Ok: tutto molto bello ma questo è un *Warcraft* all'ennesima potenza, non una rivoluzione: dov'è il trucco? Il trucco è che il *WC3* non è uno strategico "classico"… non è assolutamente il discendente di *WarCraft 2* se non per l'ambientazione. Gli strategici classici, a ben guardare, hanno una componente gestionale che è perfino più importante della parte strategica vera e propria: bisogna costruire una base, scegliere i vari edifici, difenderla, creare le unità e compagnia bella. In *WC3* niente di tutto questo: ci sono delle città preesistenti che il giocatore può controllare ma che, fondamentalmente, deve sfruttare come ogni buon giocatore di ruolo per rifornirsi rinforzarsi e reclutare le unità. Giocatore di ruolo? Ebbene sì! Nonostante la Blizzard parli esplicitamente di Strategico con elementi di GDR, altre Software House avrebbero spacciato un gioco del genere come un mix di azione, strategia e gioco di ruolo con tutte le componenti ben equilibrate… e forse avrebbero fatto anche bene… Vediamo perché! Il giocatore controlla un numero limitato di "Eroi" dotato di ben precise peculiarità; ogni Eroe a sua volta può controllare e guidare una decina di unità… insomma siamo di fronte un party GDR in piena regola guidato da un Leader che dà gli ordini per cercare di avere la meglio in quella che è pur sempre una missione strategica. Il punto di vista (ed ecco un'altra grandissima innovazione) è in vero 3D, con una telecamera che segue l'Eroe e che non può essere mossa liberamente in ogni direzione come avveniva nei titoli precedenti. Gli Eroi, con il procedere delle missioni acquisteranno esperienza e nuove abilità, ma non dovremo temere di perderli in battaglia: se un Eroe verrà ucciso verrà comunque risuscitato in una delle città sia pure dovendo subire alcuni handicap.

Il gioco in Single player comprenderà una storia completa suddivisa in varie sezioni… e naturalmente tale storia potrà essere affrontata guidando una qualunque delle sei razze in gioco. La Blizzard comunque non dimenticherà assolutamente il fondamentale supporto multiplayer, offrendo addirittura la possibilità di gioco cooperativo. E non è tutto! Chi ama progettare gli scenari, oltre all'editor standard incluso nel gioco, potrà utilizzare un linguaggio simile al Java-script per modificare praticamente tutto quello che c'è o creare nuove unità o nuovi incantesimi. Ci scusiamo per l'entusiasmo, ma il gioco sembra promettere veramente tanto (e il ridotto spazio della news non ci permette di dire tutto) e per di più la Blizzard non è avvezza a deludere le aspettative dei fan. Per l'uscita si parla di Natale 2000 ma, a essere sinceri, alla Blizzard non sono mai riusciti a rispettare una scadenza in vita loro… non è probabile che ce la facciano stavolta con tutto il lavoro che hanno da fare. Una curiosità: saranno supportate le Glide di 3dfx e le Direct 3D mentre NON sarà supportato l'Open GL perché rispetto alla librerie di Microsoft offre un peggior supporto al Transform & Lightning. I requisiti minimi parlano di un Pentium 200 a cui però servirà un acceleratore 3D.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma anche i Westwood si rinnovano

COMMAND & CONQUER IN 3D

Non è solo la Blizzard, di cui vi abbiamo parlato nella news principale, a voler dare una robusta svecchiata al proprio parco strategici; anche i Westwood Studios, autori dell'altro mostro sacro del genere, *Command & Conquer*, stanno guardando al futuro. C&C: *Renegade*, annunciato già da tempo, sarà un gioco di azione in prima persona in cui, nei panni di un combattente GDI, dovremo andare alla caccia dei NOD. Nel gioco potremo anche guidare veicoli e muoverci attraverso ambientazioni molto suggestive.
Sostanzialmente si tratta di un primo tentativo compiuto da Westwood Studios nel campo degli sparatutto 3D, ma certo dietro a questo non c'è assolutamente l'intenzione di abbandonare il pluripremiato ciclo strategico, che, infatti, prosegue per proprio conto. *Firestorm*, l'ultima espansione prevista per *Tiberian Sun*, sarà sicuramente (ed ufficialmente) l'ultimo gioco sviluppato con l'attuale motore grafico; molto probabilmente sarà anche l'ultimo gioco con vista dall'alto. Questo mese sembra quello della anticipazioni, dei "non lo posso dire ma ci sarà una grossa novità" e lo potete vedere in tutte le news di queste pagine: anche alla Westwood non fanno eccezioni e sembra che nemmeno loro sappiano niente, ma è ben chiaro che invece la direzione è già ben delineata. In effetti, il produttore di *Firestorm*, Rade Stojsavljevic, ha fatto alcune considerazioni sul fatto che abbandonare la vista dall'alto porterebbe come logica conseguenza quella di non poter più controllare un grosso numero di unità: "E' molto, molto difficile controllare venti unità avendo come punto di vista quello della fanteria".
Che anche alla Westwood si stiano spostando verso armate più limitate da controllare "sul campo"? Che abbiano avuto la stessa idea che ha spinto la Blizzard verso l'annunciato capolavoro *WarCraft 3*?

La Squaresoft pensa a lungo termine

FINAL FANTASY INFINITO

La serie *Final Fantasy* è un autentico fenomeno nel mondo dei videogiochi per console: iniziata vari anni fa sulle console della Nintendo si è spostata (con il settimo episodio) sulla PlayStation dove ha raccolto un successo clamoroso che ha convinto la Squaresoft a tentare anche la via della conversione per PC; purtroppo tale conversione non era tecnicamente ben realizzata, ma questo non toglieva nulla alla trama ad alla meccanica di gioco.
Per inciso *Final Fantasy 7* è uno dei pochi (se non l'unico) gioco di ruolo "alla giapponese" giunto sui nostri computer. Tale genere, nato e prosperato nel mondo console, unisce a una trama sovente eccezionale una libertà molto ridotta e una linearità eccessiva per un GDR... direi che possiamo tranquillamente accomunare i JRPG a delle avventure: in effetti *Little Big Adventure*, pur avendo una trama molto meno elaborata rispetto ai classici JRPG Square, li richiama molto da vicino... e tutti hanno considerato il lavoro dell'Adeline un avventura e non un GDR. Ma a prescindere da qualche sterile disquisizione sulle denominazioni da dare a Final Fantasy, resta il fatto che questa serie rappresenta (e qui mi ripeto) un autentico fenomeno per il mondo videoludico.
Dovrebbe essere già uscito anche in Europa *Final Fantasy 8* per PC e già si inseguono le notizie sui prossimi TRE capitoli! Notate bene: la Squaresoft parla solo delle versioni per console, bisogna però notare che la casa giapponese non ha né sviluppato né seguito direttamente le versioni PC dei propri precedenti titoli, quindi è quasi certo che la storia si ripeta con i nuovi giochi... tanto più che qualcosa in proposito sul terzo capitolo si sa…
Da notare che i tre titoli sembrano, per molti aspetti, indirizzati ad obiettivi diversi: *Final Fantasy 9* è quasi pronto (anche se corre voce che verrà ritardato per uscire in un momento in cui il mercato sia particolarmente "calmo"), uscirà per PlayStation e sarà l'ultimo *Final Fantasy* nativo per la gloriosa scatoletta Sony; *FF 10* uscirà in primavera (!!!) in Giappone e sarà per PlayStation 2 con un limitato supporto al gioco online; *FF 11*, ancora per PlayStation 2, sarà un gioco totalmente on line nel tentativo di creare un vero e proprio "Final Fantasy World" sulla linea delle produzioni già esistenti nel mondo PC. Tra l'altro di questo titolo si sa già che uscirà contemporaneamente per PS2 e per PC nel 2001.
Che dite, ci aspetta un 2001 pieno di roba Made in Japan? Iniziamo a studiare l'alfabeto nipponico?

Electronics Arts userà "pesantemente" il motore della id

DALLA EA I FRATELLINI DI QUAKE III

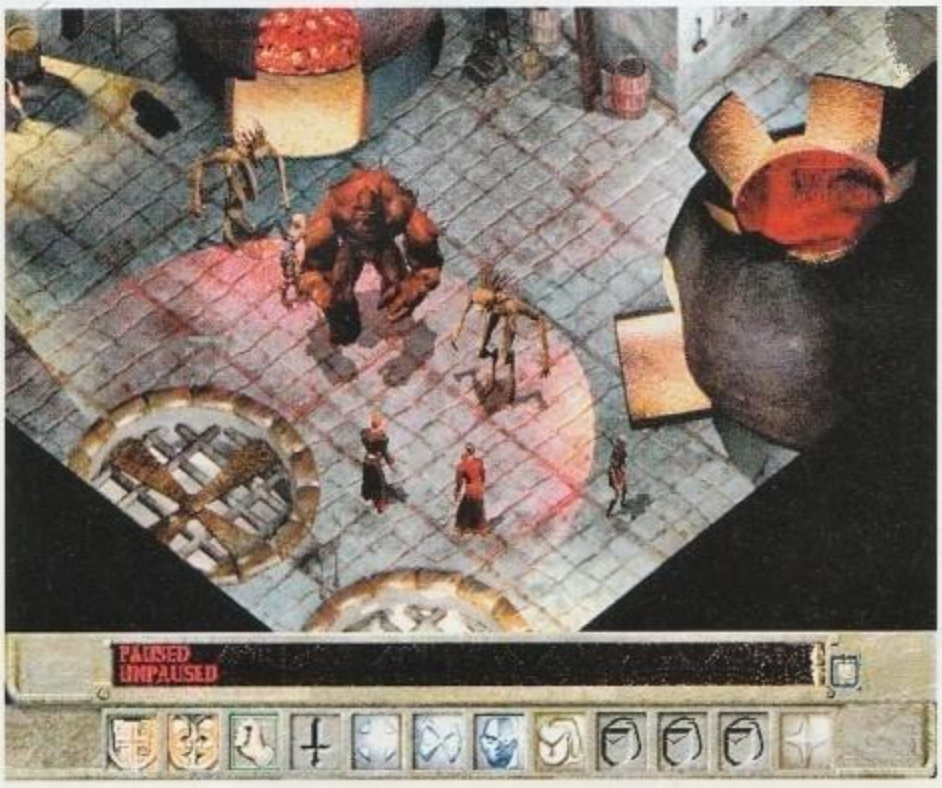
Electronics Arts ha preso in licenza il motore grafico sviluppato dalla id per *Quake 3* e lo userà per due giochi già in preparazione e per vari altri titoli su cui però si serba un comprensibile riserbo. I due giochi in dirittura di arrivo sono *The World is Not Enough* (basato sull'ultimo film di James Bond) e lo sparatutto splatter ambientato nel mondo delle fate (???) *Alice*. Entrambi questi titoli saranno disponibili per la fine dell'anno.
Avete notato niente? Già: uno sparatutto targato Electronics Arts! Splatter per di più! Finora EA è sempre rimata piuttosto lontana dagli Shooter per motivi che non ci sono noti, ma che comunque aprivano un buco nell'ampio catalogo della casa americana. Quel buco pare stia per essere colmato anche se EA non dispone ancora di un motore grafico proprietario.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Novità sul fronte RPG dal Bioware e Black Isle Studios

BALDUR'S GATE E FALLOUT TRIPLICANO?

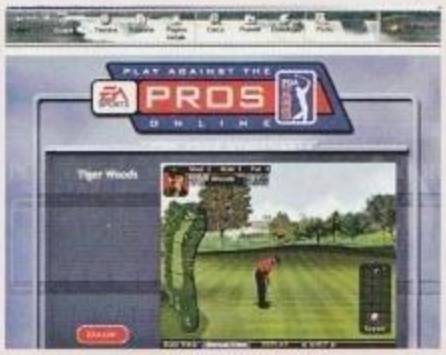


Il grande successo riscosso da *Baldur's Gate*, autentico fenomeno di vendite, convinse rapidamente la Bioware a produrre l'espansione ufficiale *Tales of Sword Coast* pochi giorni dopo l'uscita del gioco.
Da qui alla decisione di andare avanti e produrre un seguito il passo fu breve.... Ma ora si prosegue. Ben Smedstad, produttore di *Baldur's Gate 2* ha recentemente fatto notare come il mercato dei Giochi di Ruolo, per lunghi anni stagnante, sia improvvisamente diventato un grosso affare.
Con questo premesse non ha esitato a promettere che, se *Baldur's Gate 2* rispetterà le rosee previsioni di vendite che si attendono alla Bioware, avremo sicuramente un *Baldur's Gate 3*! Anzi è stato ancora più esplicito: "Se *Baldur's Gate's 2* sarà un successo e piacerà alla gente... dovremmo essere stupidi per non farne un altro." Viva la sincerità!
Intanto alla Black Isle stanno prendendo in seria considerazione l'ipotesi di produrre un nuovo capitolo della serie *Fallout*, che ha ridato vita al fenomeno Giochi di Ruolo.
Probabilmente *Fallout 3* verrà fatto, anche se non c'è nulla di certo.
Comunque, se verrà fatto, sarà ancora un gioco in isometrico, anche se stavolta la telecamera potrà essere ruotata e zoomata liberamente (era l'ora...); il combattimento sarà in tempo reale con la pausa.
Ora... vista la quantità di dettagli fornita (di solito si sa molto meno di giochi ufficialmente in preparazione rispetto a quello che si sa di questo) si può essere certi che *Fallout 3* sia molto di più di un discorso campato in aria.

Electronics Arts lancia i cybergolfisti in rete

TIGER WOODS, TREMA!

Electronics Arts ha sviluppato, in unione con la PGA, una tecnologia che permette ai golfisti del PC di cimentarsi contro i golfisti veri che stanno disputando un torneo. Lo stesso Tiger Woods, testimonial dell'omonimo titolo golfistico EA, ha affermato che molti videogiocatori si allenano anche quattro (!!!) ore al giorno e riescono a ottenere, nel videogioco, medie migliori delle sue nella realtà. Ora: se andate sul sito EA trovate tante belle chiacchiere su questa cosa ma poi in pratica nei tornei i giocatori "virtuali" si scontrano tra loro e non contro i professionisti. In realtà è possibile "fingere" di giocare contro Tiger Woods perché le sue mosse vengono registrate e messe on line in tempo reale... e quindi un giocatore può scegliere anche questa modalità; ma la sfida si ferma lì. EA stessa consiglia tra le righe di collegarsi, farsi tutto il percorso per contro proprio, postare i risultati e tanti saluti. Anche perché uno che vollesse giocare contro i professionisti dovrebbe attendere per tutto lo svolgimento della partita... lunga varie ore. Comunque i premi sono tutt'altro che virtuali. L'ultimo torneo, avvenuto ai primi di Febbraio ha visto il vincitore portarsi a casa un'auto Buick Regal dal valore di 25.000$!!! Peccato che sia riservato solo agli abitanti degli Stati Uniti e del Canada... Tra l'altro in una delle foto dovreste poter vedere come appare la gara seguita direttamente su Internet... non dista molto dal solito gioco di golf digitalizzato vero?



Ancora problemi in casa Voodoo

3DFX: TAGLIO DI PERSONALE

A dispetto delle dichiarazioni che sprizzano fiducia, l'ambiente in casa 3dfx Interactive deve essere tutt'altro che sereno; non si spiegherebbero altrimenti le novità societarie che continuano a giungere con cadenza quasi mensile.
L'ultima di queste notizie ci informa di una robusta riduzione di personale: si parla del 20% della forza lavoro. Tanto per cominciare 3dfx ha un sottogruppo, definito STG (Special Technologies Group) che si occupa di varie soluzioni video per le stazioni Windows NT che verrà completamente liquidato a breve; a questo si aggiungeranno licenziamenti mirati in vari altri settori in cui si sono riscontrati problemi. Ad aggiungere perplessità in questa situazione abbastanza antipatica arriva la notizia delle dimissioni di Bill Ogle, attualmente vice presidente escutivo di 3dfx. Se il nome non vi dice niente sappiate che Ogle ha fondato e presieduto STB Systems dal 1981 e che era passato in casa Voodoo nel 1999, in corrispondenza dell'acquisizione di STB da parte di 3dfx (acquisizione che ha consentito a 3dfx stessa di iniziare a produrre in proprio le proprie schede 3D, mentre prima faceva solo i chipset). Sono tutte piccole notizie che di solito passerebbero inosservate, ma giungendo tutte insieme da un'azienda in così grande fermento (positivo per alcuni versi e negativo per altri) fanno riflettere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un classico della Hanna & Barbera in arrivo per metà anno

UN CARTONE SUL NOSTRO PC

Da Infogrames è in arrivo un titolo che sembra dedicato ai... bambini di trent'anni. Erano gli anni Settanta, quando il perfido Dick Dastardly e il suo cagnaccio Muttley (vera star degli episodi) imperversavano sugli schermi Italiani con ben DUE serie di cartoni animati Hanna e Barbera che li vedevano come protagonisti. La prima, probabilmente meno famosa, aveva un improbabile titolo che suonava come "Quei temerari sulle macchine volanti" in cui i due suddetti, alla guida di allucinanti mezzi che sorprendentemente si staccavano da terra, tentavano di dare la caccia, in uno scenario di guerra, al piccione viaggiatore Yankee Duddle (vado a memoria) con risultati che erano a dir poco disastrosi...

L'altra serie aveva come titolo (e di questo non ricordo la traduzione Italiana) Wacky Races, in cui i soliti due tentavano di vincere in ogni maniera, rigorosamente sleale, una serie di corse con sfidanti molto particolari. Molti di voi ricorderanno la fanciulla del gruppo Penelope Pitstop, oppure i nanetti che sembravano mafiosi anni '30, o i due cavernicoli che spingevano la propria auto a colpi di clava. Naturalmente Dastardly e Muttley cercavano in ogni modo di danneggiare gli altri piuttosto che pensare a correre.. e naturalmente i risultati erano regolarmente disastrosi. Non era un cartoon che potesse aspirare i livelli di altri lavori H&B ma poteva offrire alcuni divertenti personaggi molto ben caratterizzati.

Infogrames sta lavorando a una versione videoludica di *Wacky Races* che uscirà più o meno in estate del 2000 un po' per tutte le piattaforme (PC, PlayStation, Dreamcast, GameBoy Color) e consisterà in una corsa arcade in cui avremo, come bonus, la possibilità di fare degli scherzi atroci agli altri concorrenti (e magari di subirli)...

"Muttley!!! Fa' qualcosa!!!!"

Un'importante novità per le librerie di Microsoft

LA VOCE DIRETTA

Nel gioco in multiplayer una categoria di programmi molto gettonata è quella che consente di comunicare vocalmente con gli altri giocatori.

Molti di questi programmi devono supportare esplicitamente il gioco in questione per funzionare a dovere. Sono gratuiti ma si sentiva la necessità che tale opportunità fosse, in qualche modo, standardizzata.

Al solito Microsoft, ha mostrato una certa attenzione verso il problema: se c'è da creare uno standard la casa di Redmond è sempre in prima linea, non sempre con buoni risultati, ma il tentativo di "essere lo standard" c'è sempre...

Nel giugno dello scorso anno Microsoft acquistò la ShadowFactor Software, compagnia canadese che aveva creato il software di comunicazione *Battlefield Comunicator*, dall'esperienza maturata e dallo sviluppo di questo programma è giunta la decisione di includere il supporto per la comunicazione vocale in tempo reale nella nuova versione delle DirectX. La nuova tecnologia si chiamerà DirectPlay Voice e consentirà agli sviluppatori di integrare direttamente e senza fatica nei loro giochi la possibilità di far parlare tra loro in tempo reale gli utenti. Ci sentiamo di dire che tale libreria potrebbe aggiungere molto al sapore del gioco on line, se ben implementata: la possibilità di parlare e ascoltare gli altri in tempo reale renderebbe il tutto molto più coinvolgente.

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STRANIERE

Al solito per l'Italia vi possiamo proporre le classifiche di vendita della catena di negozi di videogiochi Computer One, pubblicate con frequenza settimanale sul loro sito (http://www.computerone.it); anche per questo mese tale classifica risente del grosso lavoro di importazione parallela effettuata: ancora una volta *Ultima Ascension*, ancora inedito in Italia svetta ai primi posti. Tanto per avere un'idea, la settimana di riferimento Italiana è quella dal 7 al 13 febbraio.

Sfruttando le classifiche di PcData, questo mese possiamo fornirvi, oltre alla consueta situazione mensile (Dicembre), il classificone del 1999 per il mercato Statunitense.

Lo strano titolo "Who want's to be a Millionaire" è della Disney...

CLASSIFICA USA DEL 1999

1. MP Roller Coaster Tycoon
2. Sim City 3000
3. Who Wants To Be A Millionaire
4. Age Of Empires II: Age of Kings
5. Starcraft
6. Half-Life
7. Command & Conquer 2: Tiberian Sun
8. Microsoft Flight Simulator
9. Frogger
10. Baldur's Gate

CLASSIFICA USA DI DICEMBRE

1. Who Wants To Be A Millionaire
2. MP Roller Coaster Tycoon
3. Age Of Empires II: Age of Kings
4. Quake III Arena
5. Barbie Generation Girl Gotta Groove
6. Deer Hunter III
7. Toy Story 2 Action Game
8. Frogger
9. Sim City 3000
10. Microsoft Flight Simulator

CLASSIFICA ITALIANA

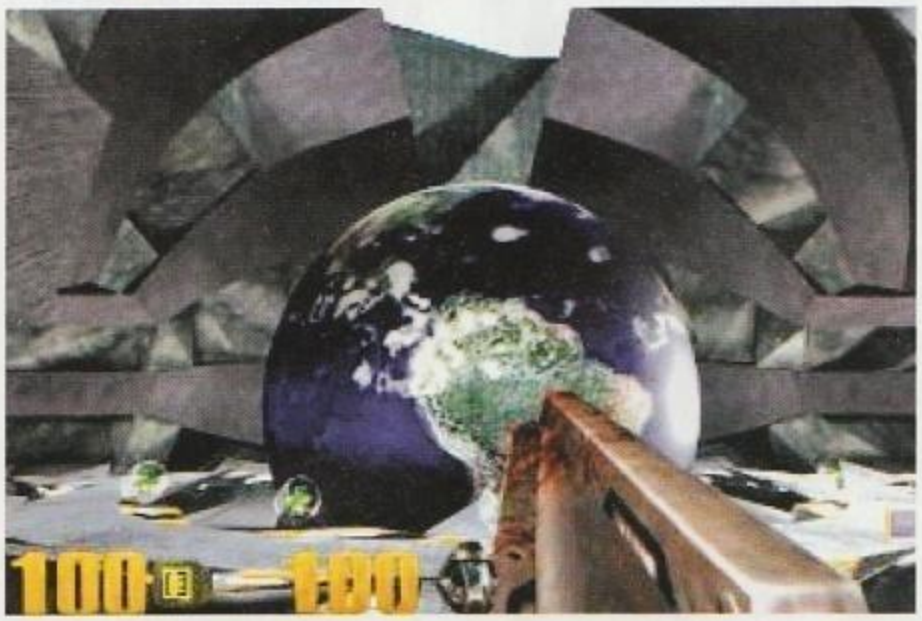
1. FA 18 Simulator (Jane's)
2. Ultima 9 Ascension DRAGON Edition
3. Ultima 9 Ascension
4. Police Quest SWAT 3D
5. Lula 2 The sexy galaxy
6. Bleem!
7. Scudetto 99/2000
8. Half Life Opposing Force
9. Rally Championship 99/2000
10. Gabriel Knight 3
11. Indiana Jones: La Macchina Infernale
12. Diplomacy

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ancora un trionfo di texture

QUAKE III PER S3



Probabilmente sapete già, specialmente se leggete le nostre pagine hardware, che le più recenti schede video basate sui chipset di S3 (in particolare il Savage 4) includono la tecnologia definita S3TC che permette di sfruttare le cosiddette "Texture compresse", che hanno il vantaggio di occupare nella RAM della scheda video un quarto dello spazio occupato dalla texture normali. La conseguenza logica è che i giochi sviluppati utilizzando questa tecnica hanno un livello di dettaglio nelle texture che fa rimanere a bocca aperta.
Recentemente S3TC è stato incluso anche nelle DirectX 7, ma resta il fatto che gli sviluppatori sono ancora costretti a produrre due versioni di texture: quelle normali per tutte le schede video e quelle compresse per le schede S3... e non lo fanno quasi mai, anche se la situazione potrebbe cambiare visto, appunto, l'avallo di Microsoft.
Se comunque siete appassionati di *Quake 3* e avete una scheda S3 di ultima generazione, potrete trovare in rete dei livelli appositamente disegnati per dimostrare la potenzialità della S3TC. Naturalmente vi serve anche l'eseguibile appositamente modificato e magari l'editor di livelli. Trovate tutto su http://www.dmmunderground.com/.

Arriverà a metà anno il terzo capitolo del tanto chiacchierato titolo SCI

IL RITORNO DI CARMAGEDDON

Carmageddon è stato il titolo più discusso della storia dei videogiochi ("Ahhhhh... un videogioco in cui si uccidono i passanti"... Sì... e una televisione in cui si ammazzano i cervelli): si pensò che fosse poco "morale" un videogioco incentrato sui punti raccolti investendo innocui pedoni e, per evitare troppe polemiche, il gioco fu distribuito da noi pieno di Zombi dal sangue verde al posto dei passanti (come se una città piena di morti viventi fosse invece un posticino ameno e "morale"). Ma si sa: queste campagne stampa servono solo per dare qualcosa in pasto ai lettori e non perché si creda veramente nella propria battaglia; tanto è vero che *Carmageddon* 2 e *Grand Theft Auto* 1 e 2 (ben più cattivi del primo Carma) sono stati totalmente ignorati dai mezzi di (dis)informazione italiani. A metà anno la SCI ci metterà tra le mani il terzo capitolo del loro crudo gioco di guida, cambiandone anche il background. *Carmageddon: The Death Race 2000* si svolge in una città del futuro, abbandonata dalle autorità incapaci di gestirla.
La città è stata sigillata e lasciata al suo destino, dopo aver sedato le proteste con le armi nucleari tattiche! Il giocatore si troverà proprio al centro di questo inferno urbano e per tentare di fuggire dovrà vincere alcune tradizionali gare "alla *Carmageddon*", per di più dovrà completare delle missioni che gli verranno assegnate con il procedere del gioco per poter passare al livello successivo. Naturalmente questo è il modo "campagna", ma alla SCI non hanno dimenticato il segreto del successo di *Carmageddon*: ogni livello completato diverrà immediatamente disponibile per la modalità "free play", ossia per essere esplorato e giocato nel modo classico dei predecessori.

Il ritorno del cacciatore di dinosauri

IL TERZO TUROK

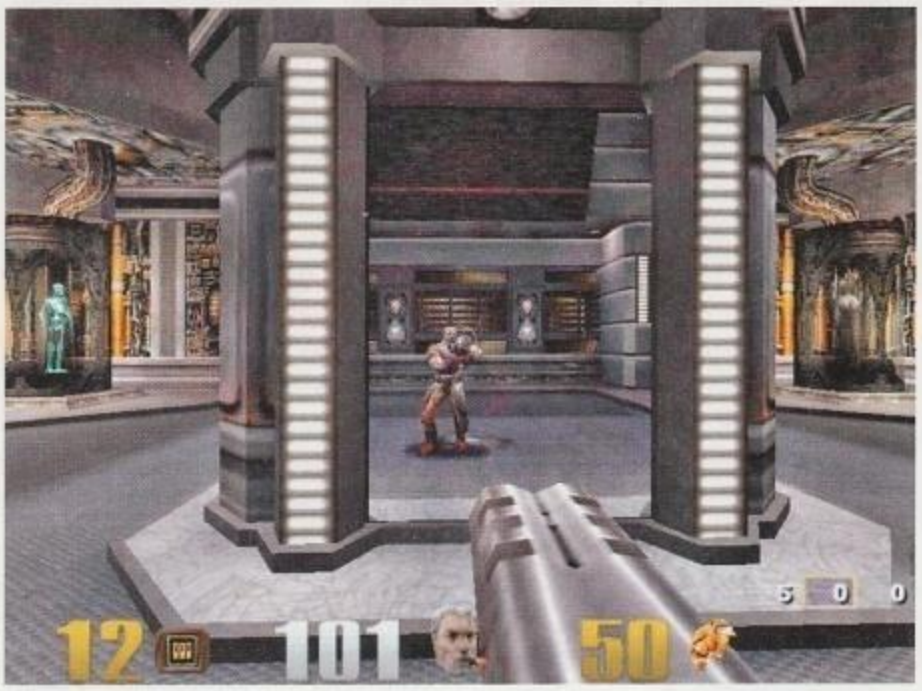
Gli esseri umani ce l'hanno a morte con i dinosauri. Sarà una paura innata, sarà quello che volete voi, a resta il fatto che l'uomo ha sempre sognato di poter sconfiggere in qualche modo i dinosauri. C'è quasi un'ombra di rimpianto nel fatto che si siano estinti da soli all'epoca in cui gli antenati dell'uomo somigliavano più a scoiattoli che ad altro. Non li abbiamo conosciuti ma di certo ci siamo rifatti con i videogiochi... La Acclaim sta preparando *Turok 3*, il terzo capitolo della saga del cacciatore di dinosauri. Il primo *Turok* fu una delle prime conversioni da Nintendo 64 a PC... e probabilmente tutt'ora rappresenta la migliore conversione fatta: forse il gioco offriva un "fogging" eccessivo (il nebbione a venti metri perché la grafica fosse più fluida) ma tutto questo aggiungeva qualcosa in più all'atmosfera. *Turok 2* uscì un po' più in sordina... non c'era più l'effetto novità del primo, ma sul Nintendone rappresentò pur sempre un grosso successo. Verso settembre dovrebbe uscire la versione N64 di *Turok 3: Shadow of Oblivion*, assurto al ruolo di sparatutto a tutto tondo con tanto di modalità "Capture the flag". Tra l'altro in questo nuovo capitolo si giocherà sia nella giungla sia all'interno di livelli futuristici alla Blade Runner e anche in una città militare. Non si è parlato di una versione PC, ma non crediamo che, dopo aver convertito i primi due, alla Acclaim ci lascino senza il nostro bel lucertolone da ammazzare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Importanti parole sfuggite a Carmack durante un'intervista

ID SOFTWARE CAMBIA STRADA?



Recentemente John Carmack, gran capo della id Software e designer dei vari *Doom* e *Quake*, ha rilasciato un'intervista a tutto tondo in cui ha parlato sia della sua vita privata che del prossimo gioco della id Software. Tra le altre cose (spettegoliamo) Carmack ha detto che non è mai andato a genio ai suoi genitori che lui si occupasse di computer e che non lo hanno mai sostenuto... ma poi hanno dovuto dargli ragione... "Non c'è niente di meglio di qualche Ferrari da strofinare in faccia ai tuoi genitori".Parlando di Videogiochi Carmack ha annunciato che è possibile che il prossimo titolo id non sia uno sparatutto 3D!
E questa è veramente una notizia bomba! Beninteso, sarà ancora un gioco in prima persona, ma potrebbe anche non trattarsi di un gioco di azione (o per lo meno non essere di PURA azione).
Siamo ancora in alto mare, visto che alla id sono ancora alla fase in cui le idee vengono buttate su un tavolo per essere analizzate e commentate.
Nemmeno loro sanno che cosa salterà fuori dal loro "brainstorming" e quando... A noi invece piacerebbe tanto saperlo!

Molti misteri sulla nuova perifierica

IL PAD DI MICROSOFT

InterAct Accessories e STD Manufacturing hanno stretto un accordo con Microsoft per la produzione di un nuovo Pad, sul quale però non è stato detto assolutamente niente se non che uscirà questo Autunno. Microsoft ha intenzione di accelerare i tempi visto che i due partner dispongono di team di sviluppo e di fabbriche negli Stati Uniti, a Hong Kong e in Cina...
Grazie anche a questo dispiego di forze Microsoft si è detta sicura che il rilascio del nuovo pad avverrà puntualmente.
Dopo aver visto il Freestyle ci domandiamo quale novità possa essere introdotta in un pad... forse il Force Feedback o quantomeno una vibrazione modello Dual Shock ?

Un altro strategico in tempo reale in arrivo

KINGDOM: DIRETTAMENTE DALLA COREA

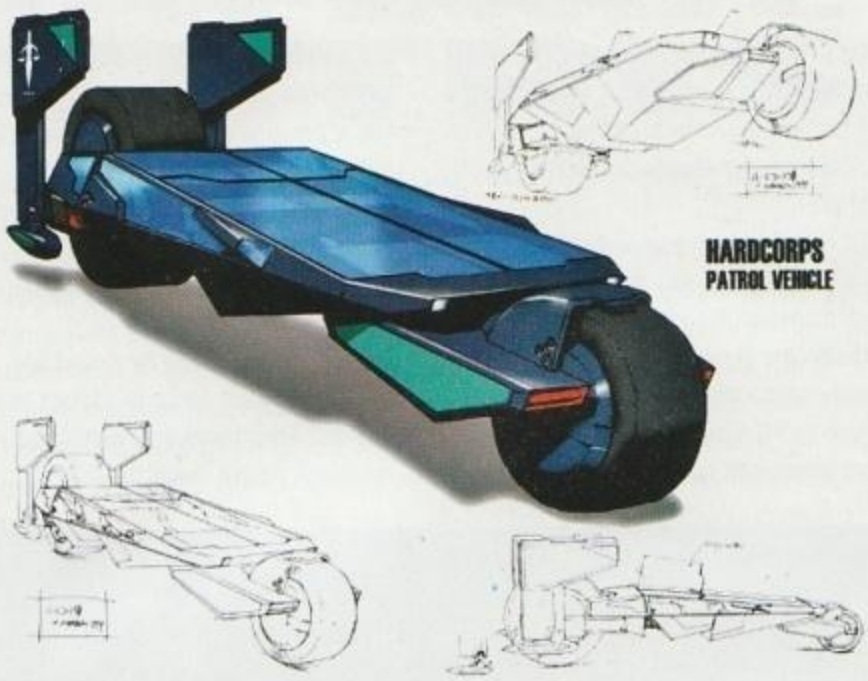
Se siete assidui lettori delle nostre news ricorderete che avevamo parlato dell'incredibile successo ottenuto da *Starcraft* in Corea: un milione di copie vendute! Un terzo delle vendite in tutto il mondo concentrato in un paese di 40 milioni di abitanti! Viene da pensare che in corea ci sia un particolare amore per gli strategici in tempo reale no? Ed è infatti proprio dalla coreana Phantagram che arriverà il nuovo RTS pubblicato dalla Gathering of Developpers... per di più ci saranno elementi di gioco di ruolo... quante volte lo abbiamo sentito vero? *Kingdom Under Fire* è ambientato in un mondo fantasy, dove l'eterna lotta tra il bene e il male vede Umani ed Elfi combattere gli Orchi. Nel gioco sono presenti sette Eroi che avranno la possibilità di conquistarsi dei poteri speciali da poter usare sul campo di battaglia. Niente di nuovo? E invece no! Per conquistarsi tali poteri gli Eroi dovranno superare autentiche missioni in stile Gioco di Ruolo. Naturalmente una grande importanza avrà il lato del gioco in multiplayer. Siamo sempre un po' dubbiosi sui giochi che promettono di eccellere sfruttando un "mix" di generi, tanto più che vista la stragrande abbondanza di strategici in tempo reale di prossima uscita, magari con elementi più o meno marcati di GDR, viene da chiedersi se non vi sia il rischio di un'improvvisa saturazione del mercato con molti titoli destinati all'oblio solo per essere usciti al momento sbagliato... Sbrigatevi che *WarCraft 3* rischia di mettere tutti d'accordo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Diventa un Film lo sparatutto dei Ritual

SIN: IL VIDEOGIOCO SI FA MANGA



SIN: THE MOVIE © 1999 A.D. Vision, Inc. All rights reserved. No copyright claimed in the works of Ritual Entertainment, Inc.
Video game SIN © 1998 Ritual Entertainment, Inc. SIN is a trademark of Ritual Entertainment, Inc.

Immaginatevi il cattivo dei videogiochi... cosa vedete? Un essere talmente abbietto e mostruoso che è un piacere "fraggarlo" senza pensarci due volte, vero?. Sbagliato! In *SIN*, lo sparatutto 3D della Ritual Entertainement, il cattivo (e se avete visto anche solo la confezione non potete non essere d'accordo con me) è una donna talmente "bona" che... vabbè, chiedo scusa alle ragazze che ci stanno leggendo ma ci siamo capiti. Adesso la perfida Elexis Sinclare (si scrive così?) e il Colonnello John Blade sono pronti a diventare un Manga. Un Manga? E perché non un film vero e proprio? Il motivo è presto detto: provate a fare un film d'azione pieno di effetti speciali (anche molto spettacolari) con UN solo milione di dollari... E' quello che stanno facendo l'americana A.D.V. Films in collaborazione con gli studi giapponesi della Phoenix Entertainent... solo che il film d'azione è a cartoni animati e della durata di circa un'ora. Ritual ha fornito il proprio materiale ma non ha partecipato alla creazione dei nuovi personaggi e alla stesura della trama, che sarà un po' più "fantastica" e un po' più "giapponesizzata" che nell'originale. Blade sarà un cyborg metà uomo e metà macchina tanto per rendere il tutto un po' più "anime". L'idea originale era di far uscire in contemporanea il gioco e il film (che sarà presumibilmente distribuito direttamente nel mercato delle Videocassette Manga), ma ciò non è stato possibile ed ora si tenta di rispettare la data fissata per l'estate 2000. Certo che Elexis l'avrei vista meglio in carne ed ossa...

A Singapore il titolo Valve al centro di aspre polemiche

HALF-LIFE PROIBITO... ANZI NO!

Quello che è da molto ancora considerato il miglior sparattutto in single player ha vissuto dei giorni davvero travagliati in quel di Singapore. Il 25 gennaio è giunta, a sorpresa, la notizia che la vendita di *Half-Life* era stata proibita e che il gioco era stato ritirato dal mercato per l'eccessiva dose di violenza contenuta. La sorpresa era doppia: da una parte si ritirava un gioco che, per quanto violento, non lo era certo più di tanti altri appartenenti allo stesso genere, dall'altra ci si scagliava su un titolo uscito da oltre un anno! Un po' come quando qualche cervellone proibì in Italia *Resident Evil 2*, già sul mercato da mesi. Dopo una decina di giorni il governo di Singapore è tornato sui suoi passi e, tramite l'apposita commissione, ha tentato di dare una giustificazione al tutto abbastanza "arraffazzonata", probabilmente per evitare di ammettere che la decisione precedente era un'autentica stupidaggine. La motivazione ufficiale dell'avvenuta "riabilitazione" del capolavoro Valve risiede anche nel grande impatto che hanno i LAN center (ossia i luoghi dove, a pagamento, è possibile giocare in rete locale) a Singapore: i grossi investimenti sopportati da tali centri prima del divieto si sarebbero trasformati in un danno economico. Adesso i LAN center possono far giocare ancora i loro avventori ad *Half-Life* ... ma prima devono metterli in guardia che sarebbe necessario un adeguato controllo dei genitori prima di far giocare un bambino. Sinceramente non ci sentiamo di dargli torto, ma non c'è già scritto sulla confezione che non è adatto ad un pubblico di bambini? E cosa significa questo? Era proprio necessario tanto rumore?

Ancora un Gioco di Ruolo: stavolta dall'Activision

MAGHI E GUERRIERI

La battaglia nel campo dei giochi di ruolo si annuncia serrata, probabilmente è per questo che la Activision ha deciso di rivolgersi a un esperto per la creazione del proprio: D.W. Bradley è un designer di GdR "tradizionali". Grazie al suo apporto Activision promette di fornire ai giocatori una solida esperienza GdR inserita in una trama assolutamente memorabile, in cui la crescita del personaggio e le decioni prese avranno la loro influenza.

Tutto questo secondo la press release, ma se le ascoltassimo avremmo a che fare solo con capolavori.

Da giocatori ci auguriamo che il lavoro di Bradley sappia infondere nel gioco quella profondità che, dai tempi di *Ultima 7*, solo *Fallout* e *Planescape:Torment* hanno saputo offrire (con buona pace del deludente *Ascension*). Particolare attenzione sarà rivolta verso il combattimento: il gioco cercherà di adattarsi alla velocità del giocatore umano.

Così un giocatore più riflessivo si troverà, automaticamente, a giocare un titolo a turni mentre un giocatore più pronto e reattivo giocherà in tempo reale... e sono possibili anche i vari stadi intermedi.

Il gioco sarà in prima persona ma controlleremo un party di, al massimo, sei personaggi, con tutta la solita abbondanza di razze e classi che caratterizzano i giochi fantasy.

Ci saranno oltre 100 NPC, 300 mostri, tre città e vari dungeon per 120 ore previste di gioco. Si chiamerà *Wizards & Warriors* e uscirà in autunno.

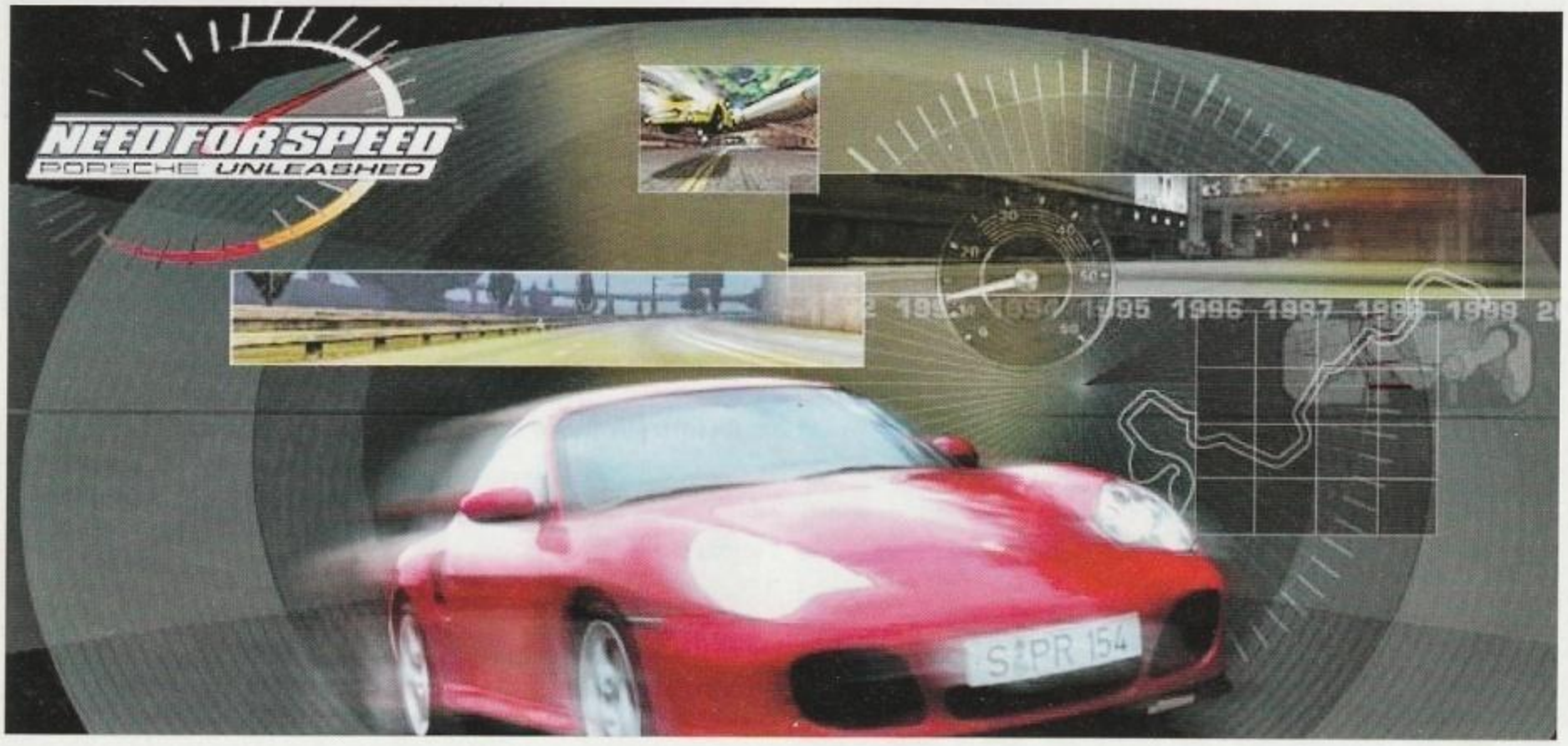
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronics Arts dedica alla vettura tedesca il suo gioco di corse

NEED FOR PORSCHE

Visto che i giochi di guida su strada non avevano più molte novità da offrire e rischiavano di iniziare a diventare ripetitivi (e nessuno ci toglierà mai dalla testa che il vero motivo della nuova inversione di rotta sia stato proprio questo), è arrivata la nuova mania dei giochi "monomarca".
E così ecco il titolo dedicato alle auto Ford, ecco ben due titoli dedicati a un unico modello di auto, il glorioso maggiolino Volkswagen. E ora arrivano le macchine veramente grosse: le prime a scendere in pista saranno le Porsche nel prossimo episodio di *Need for Speed: Porsche Unleashed*. Già, avete capito bene, proprio il re dei giochi arcade su strada ha deciso di rinunciare all'enorme varietà di marche che da sempre lo aveva contraddistinto per concentrarsi su tutta la produzione Porsche degli ultimi 50 anni.
Il product manager del gioco ha fatto notare che ci sono grossissime differenze tra le auto sportive di 30 anni fa e quelle odierne (con tanto di ABS, controllo della trazione e servosterzo) e che è loro intenzione riportare queste peculiarità nel gioco.
La Porsche ha messo a disposizione dei game designer i dati sui propri gioielli, permettendogli addirittura di consultare quelli che, al momento, erano segreti. Il gioco comprenderà oltre 80 modelli di auto su PC e 50 su PSX. Ci permettiamo un commento: come potrà mantenere le sue peculiarità arcade (anche se un po' stemperate nell'ultimo episodio) un titolo che si propone di mostrarci le lente evoluzioni di un'auto attraverso gli anni? Perché questo è quello che sarà dietro tutte le cartelle stampa: la classica "Porsche" che, per quanto bellissima, si evolve lentamente.
Avremo forse un *Need for Speed* altamente simulativo per farci cogliere le differenze? Attendiamo incuriositi... ad aprile non manca molto.



LudiWap... già il nome è tutto un programma

GUILLEMOT SALE SUL CELLULARE

Guillemot e Ubisoft compaiono spesso affiancate su queste pagine. In teoria sono due società distinte che condividono alcune risorse e i canali distributivi, con Guillmot dedita alla produzione di hardware mentre Ubisoft a quella di videogiochi. In realtà sono molto più vicine di quanto sembri, visto che entrambe sono state fondate e appartengono tutt'ora ai cinque fratelli Guillemot che sembrano veramente inarrestabili in questo periodo.
La loro ultima idea è stata quella di fondare una società che si occupi di videogiochi su WAP.
I cellulari WAP (attualmente molto poco diffusi) sono in grado di trasmettere e ricevere dati direttamente, utilizzando la tastiera come interfaccia.
E' una prima tappa nel viaggio che dovrebbe portarci ai cellulari che lavorano in standard GPRS, ossia in grado di effettuare trasmissioni e ricezioni dati in maniera molto più efficiente dell'attuale e, per di più, pagando "a traffico" e non "a tempo".
Ludi WAP renderà disponibili alcuni giochi on line adattati agli standard cellulari europei, statunitensi e giapponesi.
Secondo Ubisoft e Guillemot i nuovi cellulari saranno così potenti da essere delle piccole console portatili; ecco che LudiWAP fornirà anche dei giochi off line da poter giocare sul cellulare. E' un mercato che dovrebbe raggiungere il culmine tra un paio di anni, ma siamo molto curiosi di vedere i primi titoli in funzione... e se il cellulare fosse il GameBoy del futuro?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I "Vecchi" giochi finiscono in tribunale

HASBRO DIFENDE TETRIS

Abbastanza curiosa la causa intentata da Hasbro contro varie software house che avevano tentato di riproporre titoli ispirati ai giochi d'epoca.
Hasbro, anche grazie all'acquisto di Atari Interactive detiene i diritti per una quantità impressionante di quellii che oggi verrebbero chiamati "giochini senza pretese" ma che all'epoca hanno segnato una tappa epocale nella storia dell'intrattenimento... Giochi come *Centipede*, *Missile Command*, *Asteroids* non possono esservi sconosciuti... per non parlare poi dei sempreverdi *Tetris* o *Pac Man*.
Bene: di tutti questi giochi Hasbro detiene ancora i diritti e ha intenzione di imporsi per impedire ad altri di creare titoli che si ispirino a questi. Hasbro pretende che i giochi coinvolti (di cui non vi riporto il lungo elenco, anche se presuppongo che alcuni di essi siano distribuiti come shareware) siano ritirati dal mercato, oltre a chiedere un risarcimento economico.
Viene naturale chiedersi il perché di una mossa del genere, visto che i giochi che abbiamo citato sono effettivamente, oggigiorno, senza pretese... adatti più ad essere titoli freeware che altro.
Non sappiamo se Hasbro voglia produrre a sua volta titoli che si ispirino ai vecchi giochi o se intenda semplicemente riaffermare i suoi diritti per questioni di principio o di immagine... Comunque, come detentori dei diritti, avevano tutto le ragioni di farsi sentire.

L'uomo senza nome veste di nero

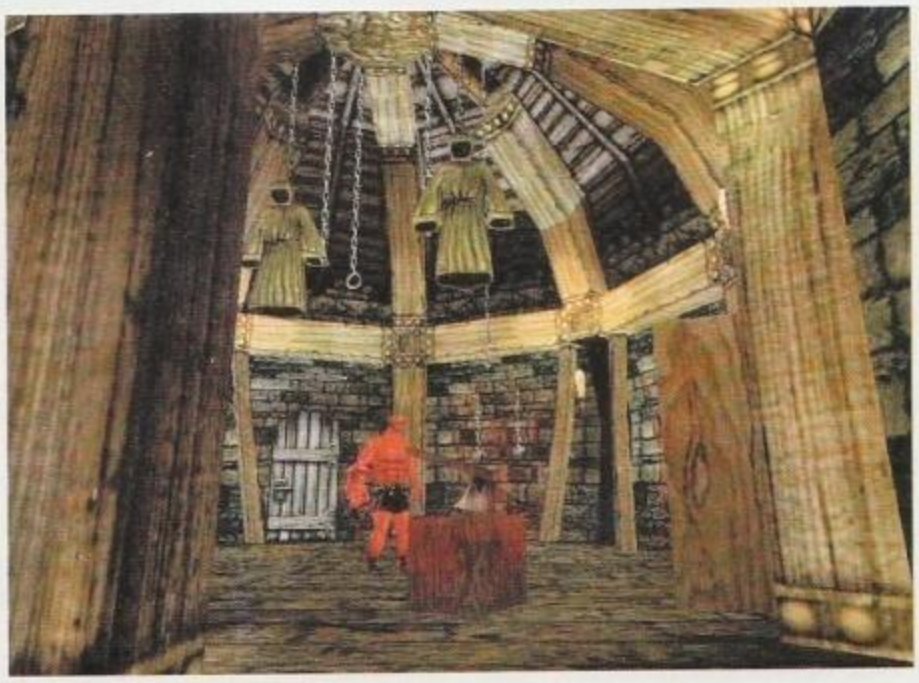
LA MAGLIA NERA

La maglia nera di questo mese, grazie anche alle vostre segnalazioni e agli "accidenti" arrivati sul newsgroup it.comp.giochi.rpg, viene assegnata in condominio alla Halifax, alla Interplay, al mercato Italiano e a noi di PC Zeta. Perché? Ma per *Planescape: Torment*. Il gioco, che è indubbiamente un capolavoro, è tutto in inglese... e non si parla di un inglese scolastico, ma proprio di un linguaggio pieno di slang e di termini difficili che lo rendono un'esperienza ludica adatta solo a chi conosce piuttosto bene la lingua di Albione. Per una nostra svista la cosa non è stata citata nella recensione e di questo ci assumiamo la colpa. Halifax da parte sua ha distribuito il gioco racchiuso in una confezione completamente in Italiano che ha indotto molti acquirenti all'errore! Il grosso colpevole dell'equivoco (visto che normalmente ci si aspetta un bollino sui giochi tradotti) è stata probabilmente la minuscola scritta "Italian" posta sul Codice a Barre, oltre al fatto che molti si aspettavano che un titolo "figlio" del tradotto *Baldur's Gate* fosse a sua volta tradotto. Interplay di solito si occupa direttamente delle localizzazione, ma stavolta ha deciso di lasciare fuori l'Italia. Complimenti! Un buon modo per favorire la distribuzione del gioco nel nostro paese! Tenete conto che una localizzazione a livello di Interplay sarebbe stata inclusa nel "budget" globale di produzione, fatta a livello di Halifax sarebbe ricaduta interamente sui margini di guadagno del distributore, costringendola ad alzare, e non di poco, il prezzo (oltre a ritardare di vari mesi l'uscita). Per rimediare hanno inserito in fondo al manuale un glossario di una decina di pagine con alcuni dei termini più insoliti del gioco. E perché la maglia nera anche al mercato Italiano? Perché finché ci si rivolgerà all'importazione parallela (come amano fare gli amanti dei GdR) o addirittura alla pirateria sarà difficile che i giochi più "pesanti" vengano tradotti. A questo proposito esorto tutti coloro che sono in grado di scrivere tre parole in inglese a inviare una mail alla Interplay (support@interplay.com) per protestare contro la mancata traduzione di *Torment* e per chiedere a gran voce la versione Italiana dei futuri GdR: è un vero delitto che solo in pochi possano godere di titoli del genere.... E Interplay non si sta rendendo conto del problema che, in Italia, rappresenta ancora l'inglese. Perdonate la lunghezza.

Dalla Cryo una avventura in 3D

IL RAGAZZO INFERNALE

Questo pare il mese dei cartoni animati e dei fumetti: è la volta di Hellboy, "comic" molto noto negli Stati Uniti e disponibile anche in Italiano tradotto dalla Magic Press. Hellboy è un demone che ha rinnegato le sue origini (segandosi perfino le corna per dimostrarlo) e che ora agisce come agente segreto. Nel 1962 è inviato in Cecoslovacchia solo per scopire che qualcuno sta tentando di aprire la Porta che separa la Terra dal mondo dei demoni. Hellboy e la sua collega Sarah dovranno tentare di fermare quest'uomo e dovranno ritrovare ed uccidere i demoni già sbarcati sulla terra. Il gioco sarà un gioco d'azione in 3D in cui si mescoleranno soluzione di enigmi e combattimenti. Le immagini che ci sono giunte non sono poi così impressionanti ma non è detto che il gioco poi non sia bello.
Se non ci saranno ritardi lo avremo tra le mani a giugno sotto etichetta Cryo.
Date un'occhiata alle immagini: pensavamo che un agente segreto avesse come primo obiettivo quello di non farsi riconoscere... sarà per questo che Hellboy è completamente rosso e ostenta con orgoglio un metro di coda...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETTURE

Autore: Erik Davis
Techgnosis : *Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*
Casa Editrice: Three Rivers Press
Prezzo: 14.95
Prima edizione: Novembre 1999
Pagine: 368

"From the X-Files to occult computer games, from Xena the Warrior Princess to Magic: the Gathering playing cards, the pagan and the paranormal have colonized the twilight zones of pop media."
(Erik Davis)

Finalmente disponibile in versione *paperback*, *Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information* è una disamina approfondita e al tempo stesso appassionante su uno degli aspetti meno approfonditi della *cyberculture*. In sedici appassionanti capitoli, l'autore mette a nudo la natura profondamente mistica della tecnologia.

L'assunto di Davis è che la tecnologia è, di per sé, una religione, un culto pagano, e che, come tale, affonda le sue radici nell'irrazionale. Lungi dallo scomparire in seguito all'avvento dell'Illuminismo prima e Modernità poi, superstizione, miti e leggende hanno continuato a esercitare una profonda influenza sulla società. Nel ventesimo secolo, l'irrazionale ha mutato forma, associandosi alle forme più anomale della cultura popolare.

Anche oggi, in questa era post-meccanica o digitale - in cui l'informazione è sempre meno legata al medium che la veicola - la forza del misticismo è più evidente che mai. I contenuti si sono fatti eterei, fantasmatici, incorporei. La stessa realtà non è altro che l'esito di un processo di costruzione sociale, le cui regole di funzionamento non sono troppo dissimili dalla creazione degli scenari di un videogioco. Non solo. La pratica videoludica è in sé una sorta di rito, che si ripete con tutti i crismi della celebrazione religiosa. Che dire poi dell'ossessione per la tecnologia che ci accomuna tutti in quanto *videoplayers*? Secondo Davis, non è altro che una delle innumerevoli manifestazioni del Sacro, o meglio, rappresenta il tentativo di raggiungere o almeno emulare l'Assoluto per mezzo dell'artificiale. L'approccio di Davis è multiprospettico: religione, filosofia, letteratura sono tasselli di un *puzzle* che, se argutamente connessi l'uno all'altro, concorrono a formare un'immagine estremamente complessa della realtà che ci circonda. Davis passa dalle dottrine presocratiche alla musica techno con insospettata eleganza e leggerezza.

Ho trovato particolarmente brillante l'analisi sul rapporto tra *Advanced Dungeons & Dragons*, la letteratura di Tolkien e videogiochi come Doom. Conclusione: una lettura avvincente quasi come una partita a The Sims.

matteobittanti
mbittan@tin.it

L'AUTORE
Gli illuminanti contributi di Davis attorno al tema della *cyberculture* appaiono regolarmente su testate come *Rolling Stone*, *Wired*, *Village Voice* e *Spin*. Vive a San Francisco.

LINKS
Mark Dery, *The Pyrotechnic Insanitarium: American Culture on the Brink* (recensito su queste pagine qualche mese fa); a cura di Bernardo Parrella, *Gens Eletrica*, Apogeo; Douglas Rushkoff, *Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture*, Ballantine Books.

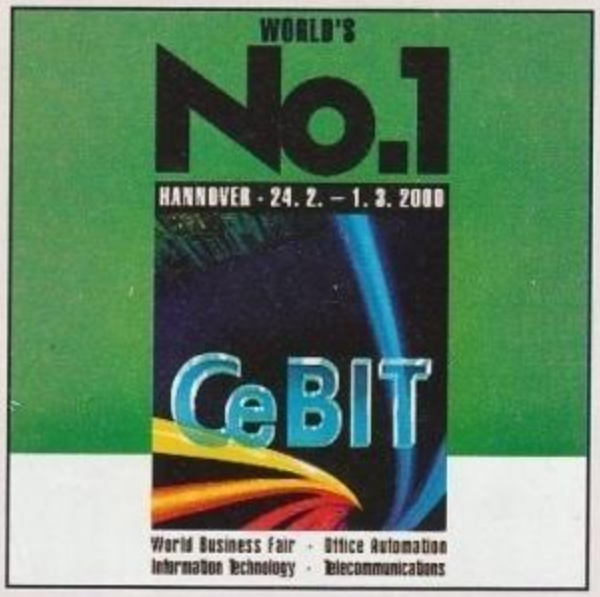
Un nuovo Shooter 3D per i fan di Guerre Stellari

MI CHIAMO WAN... OBI WAN...

"Ancora una volta vengo chiamato al mio dovere... ancora una volta devo indossare le mie armi per difendere gli altri... ancora una volta devo imbracciare il Railgun per... ehi... Dov'è il mio Railgun? ...Una Spada Laser??? E che ci faccio con una Spada laser???"
Glielo spieghiamo noi? La LucasArts ci trasporta nel mondo di Guerre Stellari per poter essere un Cavaliere Jedi. Ma non uno qualunque, bensì Obi-Wan Kenobi, interpretato magistralmente da Alec Guinness. Il nostro compito sarà semplicemente quello di osservare Luke Skywalker mentre impara i segreti dell'arte Jedi direttamente dalle nostre labbra... Schifati? OK: torniamo seri! L'Obi-Wan che interpreteremo sarà quello giovane, quello della *Minaccia Fantasma*, quella che la spada la usa in prima persona. *Obi-Wan*, questo il titolo del gioco, sarà uno sparatutto in prima persona con un engine interamente nuovo (non userà quindi una rivisitazione di quello di Jedy *Knight*). Naturalmente si dovrà fare un grosso uso della fantastica spada laser, che è l'arma caratteristica dei Cavalieri Jedi, sarà inoltre molto importante imparare a usare i poteri dati dalla Forza (ovviamente ce ne saranno di nuovi rispetto i giochi precedenti). Per ora non si sa molto altro e quindi, pare quasi banale concludere con un "Che la Forza sia con Voi".

Pronti al lancio Europeo delle nuove Voodoo

3DFX PUNTA SUL CEBIT



Il CeBit è una delle più importanti mostre europee dell'elettronica e si tiene ogni anno in Germania.
È proprio su questa manifestazione (terminata il primo marzo) che 3dfx ha puntato per il lancio europeo della sua nuova famiglia di schede Voodoo.
Più volte vi abbiamo parlato della nuova tecnologia messa a punto da 3dfx: il chipset VSA-100 ha un architettura altamente scalabile che permette di progettare schede via via più potenti semplicemente aumentando la quantità di processori su scheda, da un minimo di 1 a un massimo di 32.
Ecco perché 3dfx è pronta a presentare Voodoo 4 e Voodoo 5 in contemporanea, ed ecco perché entrambe le schede saranno disponibili sul mercato fin dalla primavera.
Comunque al CeBit 3dfx ha fatto le cose in grande, contando anche sulla presenza di titoli molto attesi.
Di più non sappiamo perché, anche se parliamo al passato ad uso e consumo vostro, per noi il CeBit 2000 rappresenta il futuro...

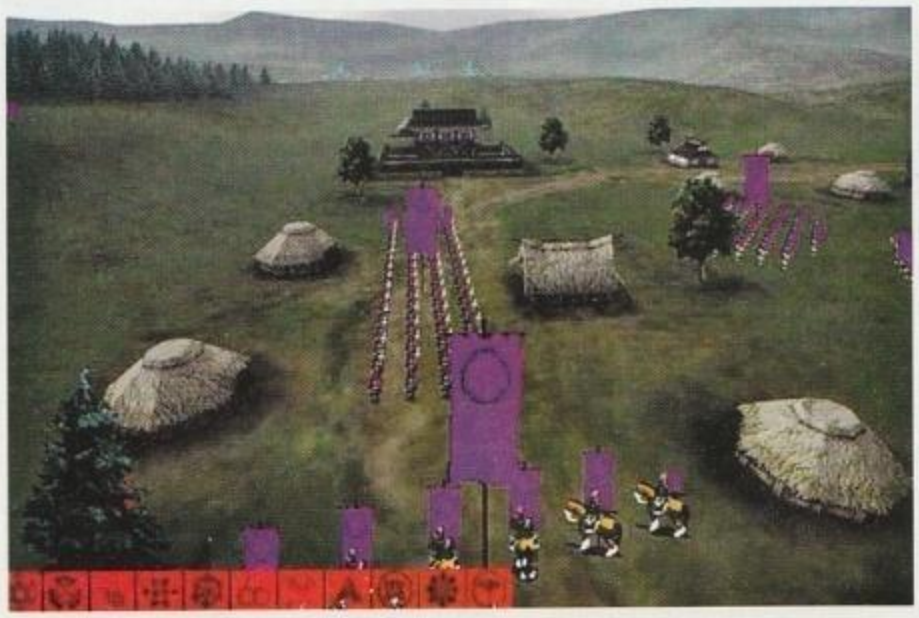
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un altro RTS... non è colpa nostra

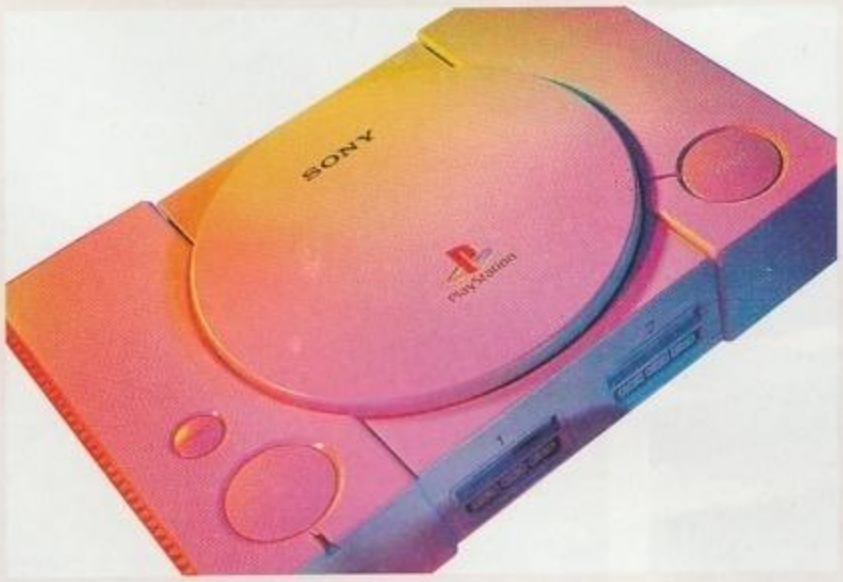
SHOGUN: IL SAMURAI STRATEGICO

La Electronics Arts ha in cantiere un altro importante titolo destinato agli appassionati dei giochi strategici. Il gioco si chiama *Shogun: Total War* ed è ambientato, come forse il nome lascia intuire, nel Giappone medievale. In realtà il gioco è in cantiere già da alcuni anni ed è tutt'altro che un novità. Tra l'altro ne è già pronto un demo uscito a fine gennaio e disponibile sulla rete. Dovrebbe uscire tra non molto tempo, ma alla EA hanno già dato notizia che probabilmente questo gioco diverrà una serie ma... i titoli non saranno tutti ambientati nello stesso periodo storico! Abbastanza sorprendente, visto che il titolo è stato sviluppato per un ambientazione molto particolare. Probabilmente il sistema di combattimento messo a punto per questo gioco aveva una versatilità molto superiore a quella richiesta per una sola ambientazione.



Sentenza a favore di Connectrix

EMULANDO LEGALMENTE



Sony ha sorprendentemente perso la causa contro Connectrix, produttore dell'emulatore PlayStation per Mac. La sentenza è molto importante perché autorizza, di fatto, gli autori di emulatori a pubblicare liberamente i loro lavori: sarà sempre illegale il possesso e l'utilizzo di giochi o di CD non originali, ma NON l'emulatore di per sé. Un altro aspetto interessante, che comunque la sentenza, letta nel dettaglio, potrebbe smentire è la possibilità di costruire console "compatibili".
Certo: sarebbe necessario NON usare la ROM originale della console (con ovvia perdita di compatibilità) e probabilmente è impossibile scendere sotto i prezzi attuali (dato che l'hardware è venduto quasi a prezzo di costo, visto che i guadagni stanno tutti nel software), ma lo scenario prospettato è comunque molto interessante.

EX ENIGMA

DUE MILIONI DI PLAYSTATION 2

Probabilmente già saprete se le aspettative di vendita della Sony sono state disattese o meno.
Il 4 marzo la console è uscita in Giappone preceduta da un'attesa spasmodica... Bene: Sony prevedeva di vendere DUE milioni di console nelle prime 48 ore!!!
Hmmm.. si potrebbero anche permettere di regalarmene una...

SORPRESA: TOMB RAIDER 4 SUL DREAMCAST!

A dispetto delle comunicazioni, ampiamente diffuse ma evidentemente infondate, che volevano Eidos e Sony ufficialmente accordati per un esclusiva di Lara Croft solo sulle console del colosso nipponico sono giunte a sorpresa prima le notizie di un *Tomb Raider* per Game Boy (di cui abbiamo parlato gli scorsi mesi) ed ora la notizia ufficiale che il quarto capitolo delle avventure di Lara Croft sarà convertito anche per Dreamcast! Addirittura il lavoro era già molto inoltrato quando sono state diffuse queste notizie: le comunicazioni risalgono alla fine di gennaio mentre il gioco dovrebbe uscire nell'arco di questo mese!
Intanto anche la LucasArts ha deciso di iniziare a produrre titoli per il DC: il primo titolo sarà *Episode1: Racer*, che abbiamo visto sui nostri PC già vari mesi fa.

INCIVILIZATION

In casa Firaxis la situazione si è fatta tesa: Brian Reynolds, co-fondatore della software house insieme a Jeff Bridges e a Sid Meier, ha deciso di uscire dalla società.
Non ha spiegato esplcitamente il motivo ma ha fatto chiaramente capire che non è stato un divorzio amichevole.
Alla Firaxis non commentano, limitandosi a far notare che l'abbandono di Reynolds non rallenterà lo sviluppo di *Civilization 3*. Ok.. fate come vi pare che a noi è QUESTO quello che interessa.

ACCORDO NVIDIA-S3

Nvidia e S3, due tra i maggiori produttori di chip grafici del mondo, hanno deciso di stringere un accordo settennale per un reciproco scambio di licenze.
Una GeForce con le texture compresse potrebbe diventare un osso veramente duro per 3DFX.
I due produttori si dicono entusiasti e fanno velatamente capire che contano di "fare le scarpe" agli avversari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

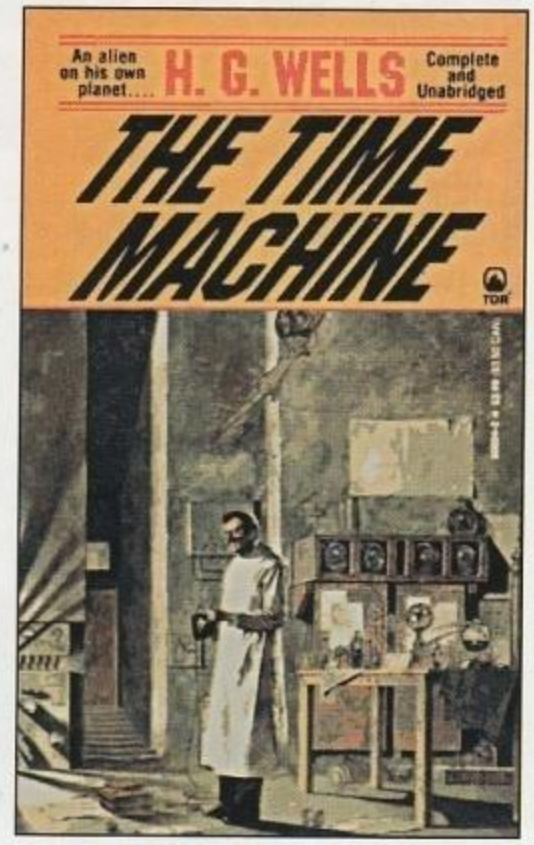
http://www.oldgamesitalia.net/

CALMA PIATTA

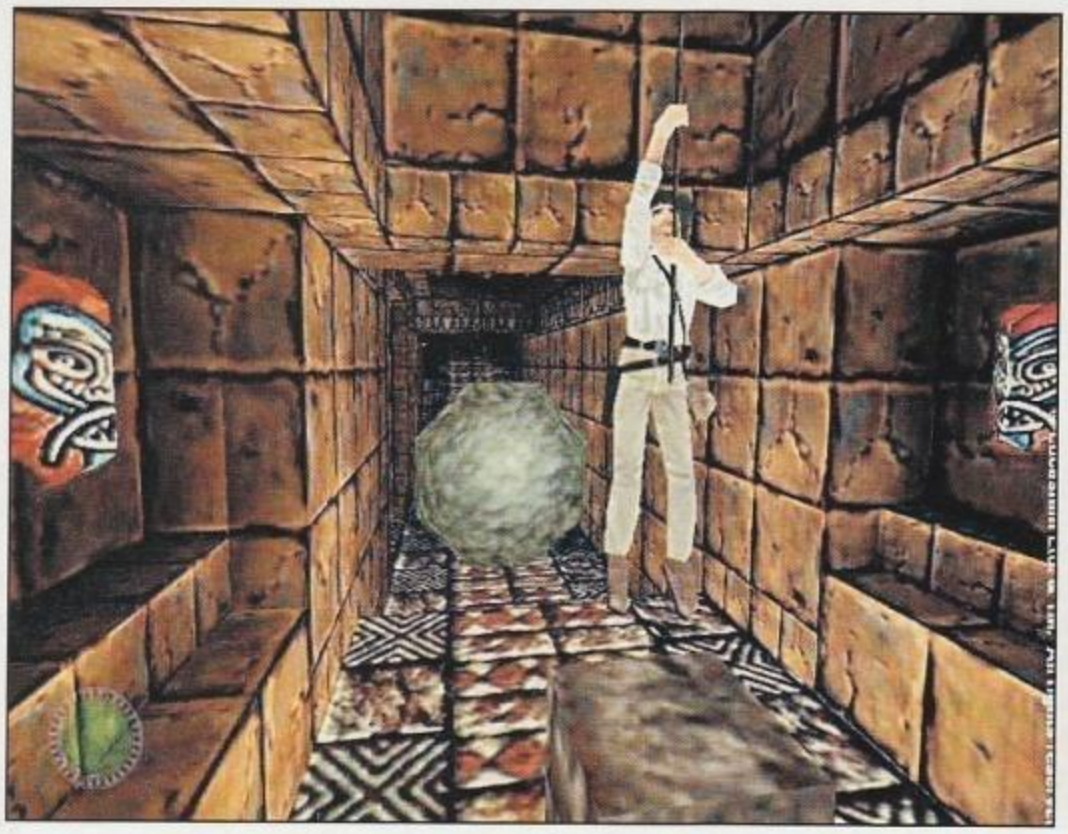
AVVENTURE

a cura di Simone Soletta

Momento di stanca, questo... forse è il momento per fare un piccolo bilancio a posteriori delle uscite passate.
Inutile parlare ancora di *Gabriel Knight 3*, praticamente l'unica "avventura" degna di questo nome uscita dai tempi di *Grim Fandango*. Certo è che la povertà di uscite si fa sempre più preoccupante. Per fortuna abbiamo potuto mettere le mani su *Tony Tough* della Protonic, che ha saputo sorprenderci positivamente e divertirci molto. Per il resto tabula rasa.
Discreet Monsters sta alacremente lavorando a quella che potrebbe diventare l'avventura dell'anno, quel *The Real Neverending Story* che, ogni volta che lo vediamo, sembra ancora più accattivante e divertente. Purtroppo o per fortuna (ma propenderei per la seconda...) i simpatici sviluppatori tedeschi non hanno fretta di finire il gioco, in perfetto stile 3DRealms, e quindi non sappiamo di preciso quando potremo mettere le nostre avide mani sul prodotto finito.
In compenso vi invito a fare attenzione al mercato budget, che è ormai ricchissimo di titoli in edizione economica. Una menzione particolare merita a mio parere *The Last Express*, un'avventura molto particolare che non ha riscosso il successo che avrebbe meritato. A prezzo ridotto è un boccone molto ghiotto per ogni appassionato avventuriero.
Dal punto di vista delle avventure d'azione, le cose sono andate in maniera strana nelle vendite natalizie. Pare che Lara abbia un po' stancato, paradossalmente proprio quest'anno che il gioco era degno di menzioni. Una breve ricerca tra i negozianti, infatti, ha rivelato un certo disamoramento del pubblico per il gioco della pettoruta Lara, a tutto vantaggio dell'immarcescibile Indiana Jones. Che si tratti di preferenze in gran parte dovute al carisma del personaggio della Lucas è innegabile e non è certo un caso che l'attacco al fenomeno Croft sia stato lanciato dal più famoso archeologo del mondo. Oltretutto c'è da notare una lenta ma inesorabile riconsiderazione del titolo della Lucasarts, anche da parte degli ipercritici che popolano i newsgroup internazionali dedicati alle avventure grafiche. Certo, ogni avventuriero che si rispetti non potrà mai, in cuor suo, perdonare alla Lucas di non averci regalato un nuovo *Fate of Atlantis*, ma molti concordano nell'assegnare ottime critiche a *The Infernal Machine* considerandolo nella sua globalità. Non sarà originale, non sarà forse allo stato dell'arte dal punto di vista tecnico, ma come già *Jedi Knight* può contare su un design veramente ben riuscito e su una struttura dei livelli a tratti eccellente.
Tutto questo in attesa del più volte annunciato quarto film della serie Indiana Jones, che i fan di tutto il mondo stanno aspettando in maniera maniacale. Sono aperte le scommesse sul quantitativo di cerone che dovranno usare per ringiovanire un pochetto Harrison Ford, visto che le primavere passano per tutti e che, ormai, sembra più adatto a salvare bonsai in tristissimi spot televisivi piuttosto che ad armarsi di frusta e farsi sballottare in giro per il mondo nei panni dell'iperattivo Henry Junior. In compenso alla Lucas, nonostante varie ed eventuali defezioni, si stanno mettendo al lavoro per un titolo che sicuramente farà la gioia di tantissimi giocatori...



ne parleremo dettagliatamente nei prossimi numeri. Anche dal punto di vista Action, vi invito a seguire la nostra rubrica budget, visto che a poco a poco la distanza tra l'uscita a prezzo pieno e quella scontata si sta assottigliando. Già oggi è possibile portarsi a casa *Resident Evil 2* a poco meno di quarantamila lire.
Concludiamo citando il grande fermento in casa Cryo per quanto riguarda le avventure. Continua l'impegno della casa francese nel genere delle avventure a sfondo storico. Dopo aver prodotto titoli come *China*, più dei front-end grafici a scopo educativo che avventure vere e proprie, i cugini d'oltralpe hanno deciso di attingere a piene mani dalla nostra storia, creando un gioco basato su Pompei. Ben più interessante pare essere un'avventura basata sul celebre "La Macchina del Tempo" di H.G. Wells, un titolo che promette di integrare alla perfezione la grafica tridimensionale in tempo reale e quella precalcolata per dare vita, sui nostri monitor, alle visioni della pluriacclamata opera del famoso scrittore.



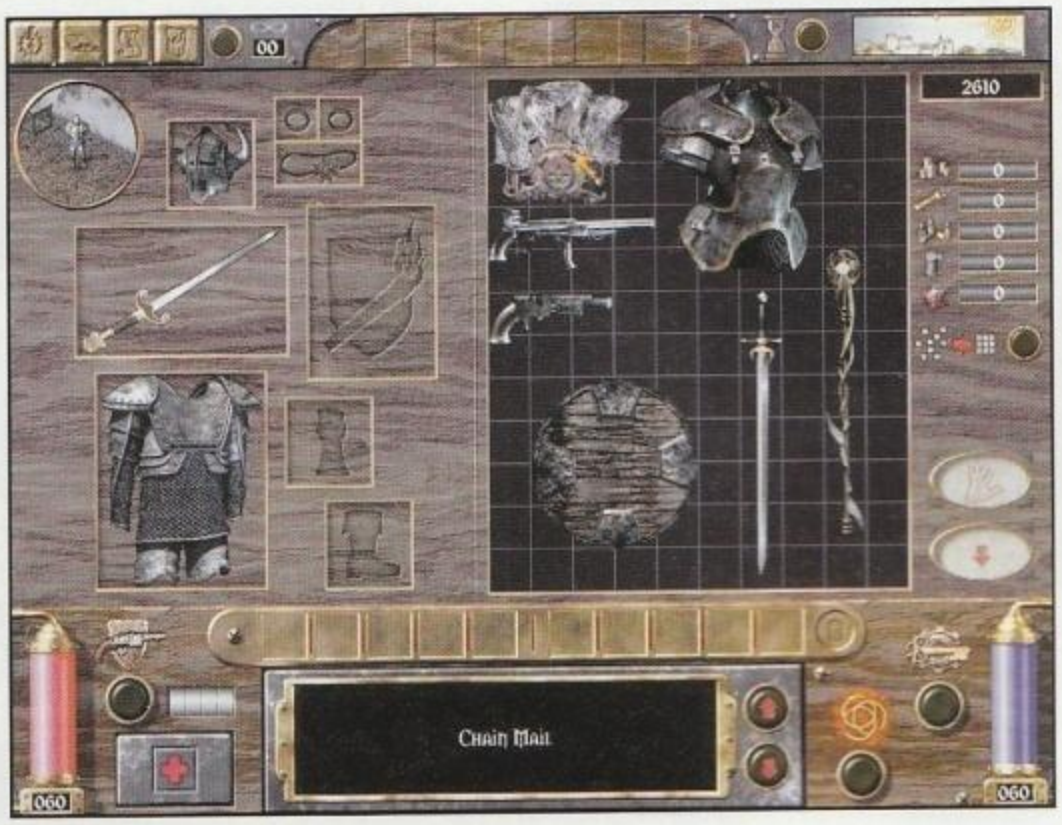
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOTTOQUEST

a cura di Daniele Dellafiore

Nessuno ha mai pensato a quanto siano assurde alcune situazioni che troviamo nei Giochi di Ruolo?
Immaginiamo un gioco qualunque: durante il corso dell'avventura il nostro alter ego imparerà molte cose, spesso troppe.
In tempo di gioco, le avventure durano alcune decine di giorni, che sono nulla in confronto ai parecchi anni di vita che abbiamo alle spalle: eppure durante questi pochi giorni i nostri personaggi riescono spesso a diventare grandi eroi quando all'inizio altro non erano che principianti alle prime armi.
Questo a prescindere dalla bontà del sistema di gioco: troppo spesso la nostra abilità nell'utilizzare una pistola migliora del 100% nel giro di un paio di mesi e senza aver tenuto un corso intensivo, ma semplicemente perché abbiamo vagato e ucciso qualche mostro.
Il punto del discorso è quindi questo: perché le abilità del personaggio devono aumentare? Che senso ha partire con un personaggio pressoché incapace di fare qualunque cosa per poi fargli imparare tutto in pochi giorni di vita?
Tralasciando anche il fatto, comunque non irrilevante, che i giocatori possono sempre distribuire i punti tra le loro caratteristiche come meglio credono, aumentando la loro conoscenza in una data disciplina senza che l'avventura lo giustifichi in alcun modo, resta comunque il problema di avere sempre in mano dei personaggi che crescono in tutto e per tutto durante il gioco.
Qualcuno ha mai visto delle persone migliorarsi in questo modo in così poco tempo? L'obbiettivo dovrebbe essere costruire un sistema di gioco in cui non sia necessario che il personaggio incrementi le proprie abilità con tutto il resto del gioco bilanciato di conseguenza.
Ritengo che questo segua molto di più la logica di come funzionino realmente le cose, ma non solo: questo toglierebbe, o potrebbe rendere inutile un'altra spiacevole necessità dei giochi di ruolo odierni, che viene spesso invece vista come la manna dal cielo: le sottoquest.
E' innegabile che l'incremento di potenza del personaggio e le numerose sottoquest siano legate a doppio filo.
Centinaia di problemi piccoli e grandi che siamo chiamati a risolvere, e nessuno venga a dirmi che volendo si possono evitare: se il personaggio non diventa sufficientemente forte risulta impossibile completare l'avventura, perché questa è stata concepita per essere terminata con dei personaggi di un certo livello di abilità.
E' vero che a volte le sottoquest si integrano bene e non sono messe lì solo per far fare esperienza ai nostri personaggi, ma è anche vero che spesso ci si sente costretti a seguire tutte le piste che il gioco ci propone per due motivi: primo perché si fa esperienza, secondo perché "diamine, sono curioso di vedere tutte le possibilità offerte dal gioco".
Sia chiaro, è lodevole l'intento di inserire tante storie parallele, e certamente non siamo qui a criticare il lavoro degli sceneggiatori: il punto è che a volte è insensato che il nostro personaggio, preso da mille problemi, si fermi per aiutare qualcuno o semplicemente per fare altro che non sia la sua missione principale. Ovviamente si possono trovare mille motivi per seguire le sottoquest, ma troppo spesso il motivo vero è la necessità di fare esperienza.
Tutto questo fa sì che i giochi spesso siano inutilmente lunghi e annacquati. A che serve creare un personaggio di un certo tipo, diciamo uno che se ne frega di aiutare il prossimo, quando poi ci si rende conto che senza un minimo di altruismo non si potrà mai rendere il nostro personaggio sufficientemente forte per poter completare il gioco? Cade tutta la poesia, si rovina l'atmosfera.



Questo inventario eterogeneo mi fa impazzire: *Arcanum* è sicuramente il GdR più atteso

Nessuno ci ha ancora pensato? Il Gioco di Ruolo non sta nelle caratteristiche dei personaggi, anzi quelle sono un dettaglio trascurabile, altrimenti chiameremmo GdR anche *Diablo* e compagnia, e di sicuro il numero di quest non è sinonimo di qualità, anche se le quest sono ben fatte e ben integrate nel sistema di gioco. Meglio fare dei giochi più corti allora, magari facendoli pagare meno ed eventualmente inventarsi nuove storie da vendere negli add-on a chi non si sia ancora stancato.
Se il nostro personaggio è già forte a sufficienza per poter affrontare le sfide che gli si pareranno di fronte, non esiste più la necessità di affrontare miriadi di avventurine senza motivo e potrebbe anche svanire quella sensazione di percorso obbligato che fa tanto arcade "uccidi i mostri piccoli, diventa più forte per uccidere quelli più grossi".
Ultimamente, soprattutto in *Torment* l'importanza del combattimento è stata ridotta con alcuni stratagemmi astuti (il fatto che il protagonista rigenera i punti ferita ed è immortale), però se andiamo a vedere l'osannatissimo, soprattutto su queste pagine, *Fallout*, noteremo come è impossibile terminarlo senza un personaggio molto potente e che quindi ha fatto parecchie sottoquest.
Forse a molti il fatto di avere il personaggio più potente, o di avere oggetti magici trovati chissà dove piace particolarmente. Io preferirei avere una struttura di gioco più verosimile, o perlomeno sensata.

GIOCHI DI RUOLO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

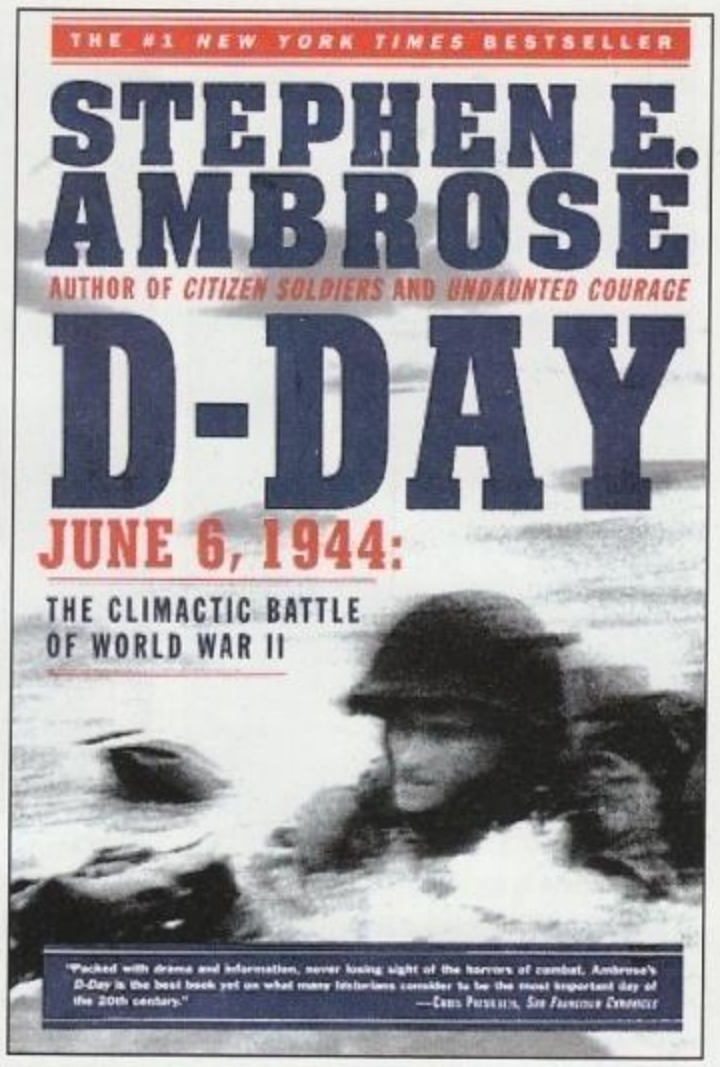
http://www.oldgamesitalia.net/

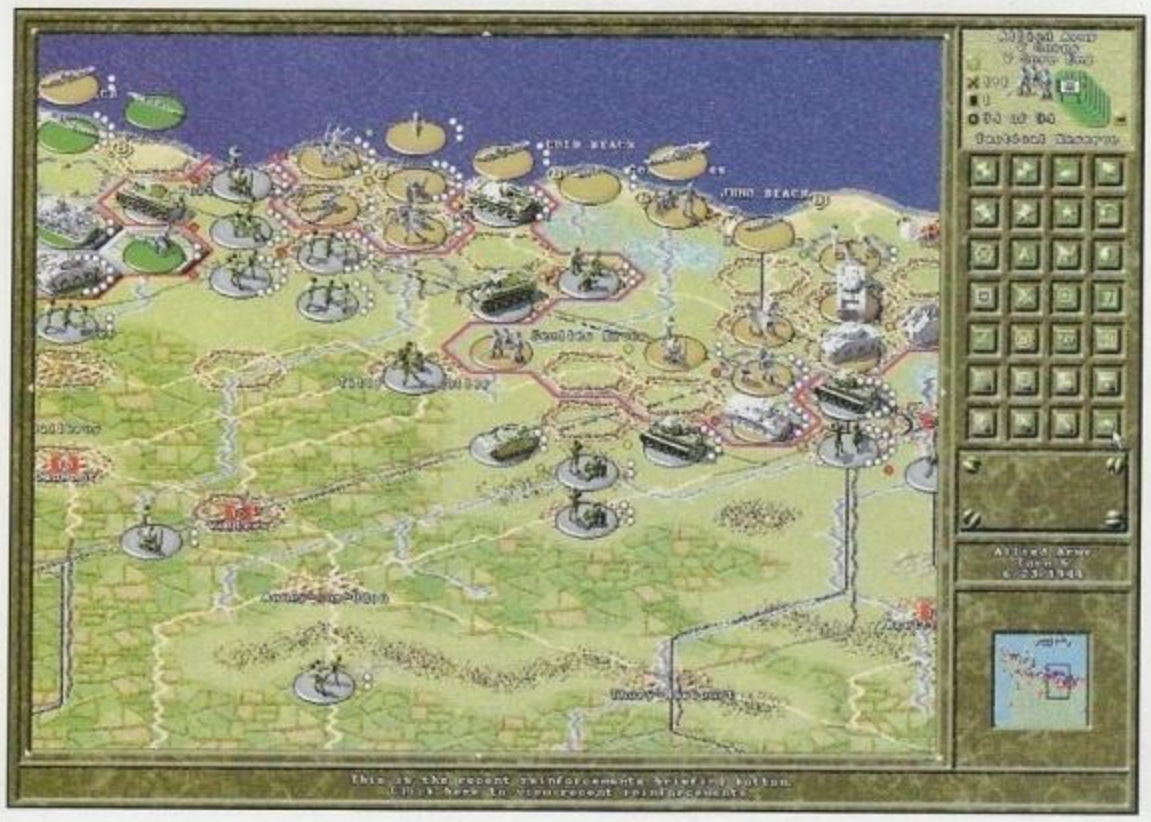
STRATEGICI

INTEGRAZIONE GLOBALE

a cura di Vincenzo Beretta

Visto in retrospettiva, l'inizio del 2000 è stato molto lento per quanto riguarda il panorama dei giochi di strategia. Se si escludono un paio di edizioni italiane di titoli di successo (come *Age of Wonders*) non si sono visti nuovi giochi particolarmente significativi. L'ambiente è nel mezzo della "pausa" post-natalizia, ed è quindi il momento buono per fare un po' il punto della situazione.
Il mese scorso ci eravamo lasciati con un grosso interrogativo: basterà la vendita diretta su Internet a garantire la sopravvivenza di generi di nicchia come i wargame? I primi segnali sembrano positivi: *Panzer Campaigns: Smolensk '41*, pubblicato da John Tiller sotto l'etichetta HPS, sta guadagnando consensi sia presso la critica che (dato ancora più importante!) presso il pubblico degli acquirenti. Il gioco può essere acquistato dalla stessa HPS, da negozi *online* come *Chips & Bits* e, un dato importantissimo come vedremo, dalla grande catena di *Amazon.com*. L'HPS si è dichiarata soddisfatta, e un seguito che ricostruirà la campagna di Normandia è già stato messo in cantiere. Per quella che è la nostra esperienza, effettuare acquisti su internet sta diventando sempre più economico anche per noi europei. L'ultimo ordine del sottoscritto, comprendente *Panzer Campaigns* e *The Operational Art of War: Wargame of the Year Edition* è costato meno di $100 – spedizione con posta prioritaria (2-4 giorni) inclusa.
Si tratta della stessa somma che sarebbe stato necessario versare in un normale negozio italiano per acquistare insieme gli stessi titoli (meno con l'opzione di posta normale), con la differenza che nessuno dei due è stato ancora distribuito nel nostro paese, e che probabilmente solo il secondo lo sarà (e con il contagocce). La Take Two, distributrice europea di *TOAW: WOTYE*, non ne ha ancora annunciata la disponibilità a due mesi dalla sua uscita sul mercato americano, e anche l'importazione parallela è ferma.
Ma c'è di più: prima parlavamo di *Amazon.com*, una catena di vendita via Internet specializzata *in primis* in libri e videocassette, e che solo recentemente ha diversificato la sua attività nel settore dei giochi per computer.
Il risultato di questa situazione è che l'appassionato di titoli storici (anche quelli particolarmente "giocosi" come *Age of Kings* o l'atteso *Sudden Strike*) può ora acquistare in un unico negozio virtuale giochi, libri e videocassette inerenti al suo periodo storico di interesse.
Sono sempre di più i messaggi che appaiono sui *forum* di discussione in cui persone che hanno "scoperto" le battaglie della Seconda Guerra Mondiale giocando a *Eastern Front* o la storia medievale con *Age of Kings* raccontano di essersi diretti su *Amazon* per acquistare altri giochi sullo stesso argomento accompagnandoli con libri e videocassette che avrebbero permesso loro di approfondirlo e "viverlo" con più partecipazione (come *Barbarossa* di Alan Clark per *Eastern Front* o *The Penguin History of the Middle Ages* per *Age of Kings*, tanto per citare due *post* che abbiamo visto di recente). Cosa significa tutto ciò? Che non solo il mercato dei videogiochi, ma anche quello di coloro che *vendono* videogiochi sta diventando sempre più competitivo.
Una volta di più, non è possibile prevedere ora come si evolverà la situazione, ma solo stare alla finestra.
Intanto però *Panzer Campaigns* e il nuovo *TOAW* sono in arrivo, e nel prossimo numero troverete, oltre alle recensioni, tutte le indicazioni su come potrete acquistarli anche voi. A tra un mese!





The Operational Art of War, la campagna in Normandia, e D-Day: June, 6th 1944 di Sephen Ambrose (Salvate il Soldato Ryan): il gioco e la realtà storica, entrambi a portata di click su Amazon...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

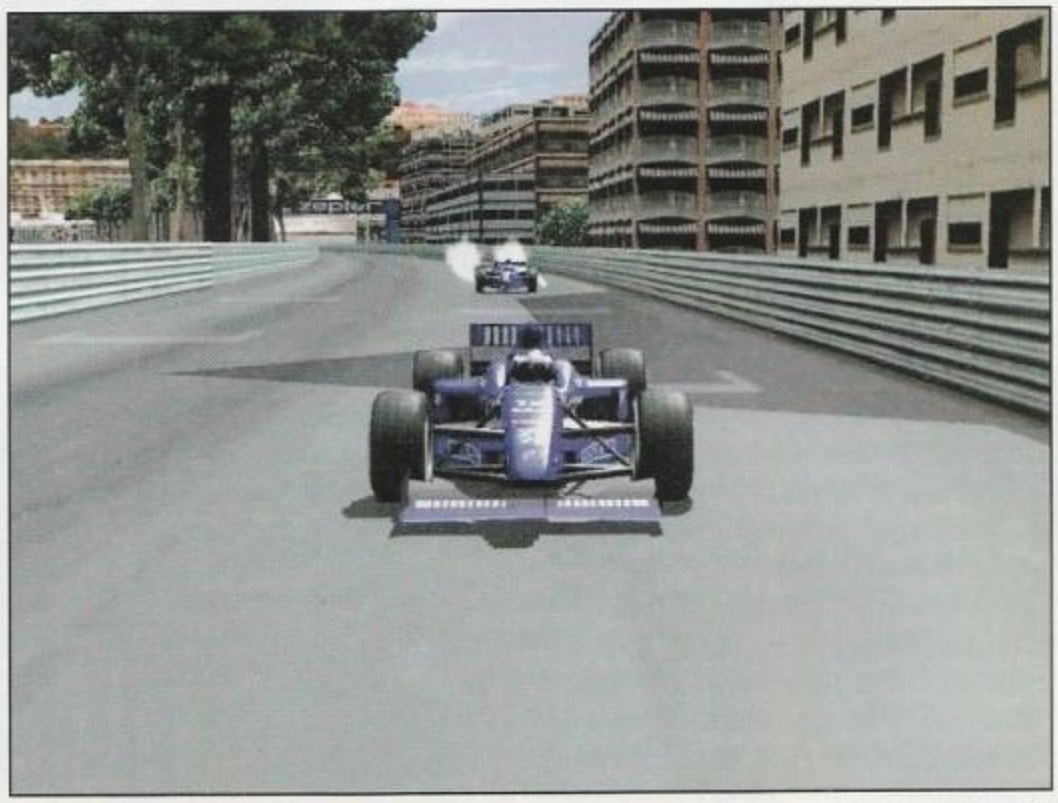
http://www.oldgamesitalia.net/

IL DOMINIO DI QUAKE 3

a cura di Raffaello Rusconi

SPORTIVI

No, non avete sbagliato pagina: in questo periodo la nostra redazione è devastata completamente dall'ultima creazione di Carmack e della sua "stramaledetta" id: i tornei a base di frag hanno ormai cadenza giornaliera. In assenza di qualche grosso titolo sportivo, oltre alle immancabili partite a *ISS* su Play (un'altra consuetudine), la nostra attenzione è stata catturata da – manco a dirlo – *Championship Manager 99/00*. Vi rimandiamo come sempre alla recensione che trovate più avanti, ma i fratelli Collyer hanno fatto notizia per una simpatica iniziativa proveniente dal loro sito ufficiale (www.cm3.com). Durante le vostre migrazioni notturne in rete, date un'occhiata a questo sito, tempio del miglior simulatore manageriale esistente sulla faccia della terra. Vi segnaliamo un simpatico sondaggio che vi farà riflettere sull'ultima creazione della Sports Interactive: ebbene, vi verrà chiesto se in futuro sarete ancora interessati ad acquistare prodotti con il loro marchio. Tutto ciò rientra nella normalità assoluta, ma il sospetto poi prende il sopravvento: possibile che il nuovo *CM99/00* sia un bluff? Sicuramente, noi di PC Zeta rispondiamo in coro "NO!", se però l'avessero venduto a L. 40.000 come è stao fatto per *PC Calcio 2000* sarebbe stato sicuramente meglio... *CM99/00* non è altro che un onesto data disk di *CM3* con qualche interessante aggiunta, però non è una simulazione totalmente nuova. Per la cronaca, circa l'85% dei partecipanti al sondaggio ha risposto positivamente... Mi sembra di essere ritornato ai tempi di *Sensible Soccer* con le famose versioni 1.1 che apportavano qualche piccola modifica... Parlando di calcio vi mando in missione in edicola: non vi mando a comprare i prodotti Dinamic, ma a comprare *Total Soccer 2000* all'incredibile prezzo di L.19.900: finalmente avrete sui vostri carrozzati PIII dotati di GeForce un quasi-perfetto clone di *Kick Off*. Infatti, il gioco, come vi avevo detto è programmato da un team svedese (Iridon Interactive), è in tutto e per tutto simile – non so come siamo messi legalmente i ragazzi scandinavi – al glorioso e leggendario titolo del



mai dimenticato Dino Dini: quindi, preparatevi a correre in lungo e in largo portando a spasso la palla. La grafica è essenziale e il gioco è semplicemente frenetico e molto giocabile. A parte l'effetto di trascinamento a mo' di zombie dei giocatori sul terreno di gioco, con la bellezza di soli due tasti e spingendo il pallone avanti con le frecce direzionali o joypad, vi troverete a effettuare giocate strepitose e a rivivere momenti di gloria... Avrete a disposizione un editor per sistemare le squadre, le tattiche e una colonna sonora "dance" di buon impatto. Ultima nota, le squadre sono aggiornate alla stagione in corso (sono circa 200) e vi basterà un vecchio Pentium per giocarlo. Scordatevi per il momento la possibilità di giocarlo in rete o via Internet: i programmatori non hanno contemplato queste possibilità.

LE CURE TERMALI

Sul fronte "cerotti interattivi" vi segnalo l'uscita della patch 3.71 per *CM99/00* che sistema alcune cosucce. Se avete tifato Rams al Superbowl - come il sottoscritto - sul sito della EA Sports troverete gli ultimi roster per il finale di stagione e l'ultimissima patch (la numero 4 per l'esattezza) per *Madden2000*: insomma, se volevate fermare Kurt Warner ora potrete riprovarci, magari per mezza yard... Periodo estremamente caldo sul sito www.nba-live.com dedicato al giocone *NBA Live 2000*: se volete disputare un All-Star Game in piena regola, scaricatevi l'aggiornamento per Oakland 2000, casa dei Golden State Warriors. Oltre alle milioni di facce nuove che troverete, vi segnalo il nuovo editor (v8.2) per creare skin e

qualsiasi altra diavoleria. Come ciliegina sulla torta, sono filtrate altre informazioni e nuove immagini del segretissimo *GP3*: sembra che per giocare vi basterà un "misero" P200 con 32 MB... Pare che da quando Crammond (sempre più in versione 007) e il suo brillante staff hanno diffuso queste primizie il loro naso sia cresciuto paurosamente! Se consideriamo che solo lo scorso anno con un K6 III siamo riusciti a girare senza scatti a 25.6 frame sul circuito di Montecarlo, mi domando quale generazione di computer ci vorrà per gustare questa meraviglia annunciata... Nel frattempo l'Eidos ha soffiato all'Electronics Arts i diritti per le olimpiadi di Sydney 2000: si vocifera che per la localizzazione italiana sia stato contatto il "bisteccone" nazionale per commentare le gare...

In attesa di qualche titolo di grosso calibro (!), sportivamente siamo in attesa della primavera e del bel tempo visto che sui nostri amati PC la situazione resterà in fase di stallo ancora per qualche mese: se proprio non resistete, andate pure a comprarvi un Dreamcast e provate *NFL 2K* o *NBA 2K*...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITING CHE PASSIONE !

SPARATUTTO

a cura di Gabriele Ciaccasassi

Ci sono novità questo mese? Le solite, ovvero i soliti ritardi dei soliti noti (*Messiah* su tutti, anche perché *Daikatana* lo davamo per scontato). Non è vero, perché a dirla tutta c'è da segnalare l'uscita di *Nerf Arena Blast* (versione edulcorata per famiglie *di Unreal Tournament*) e l'uscita della demo di *Soldier of Fortune*, che non troverete nel nostro bel sottobicchiere argenteo in quanto la versione non era destinata alla pubblicazione su riviste, sigh.

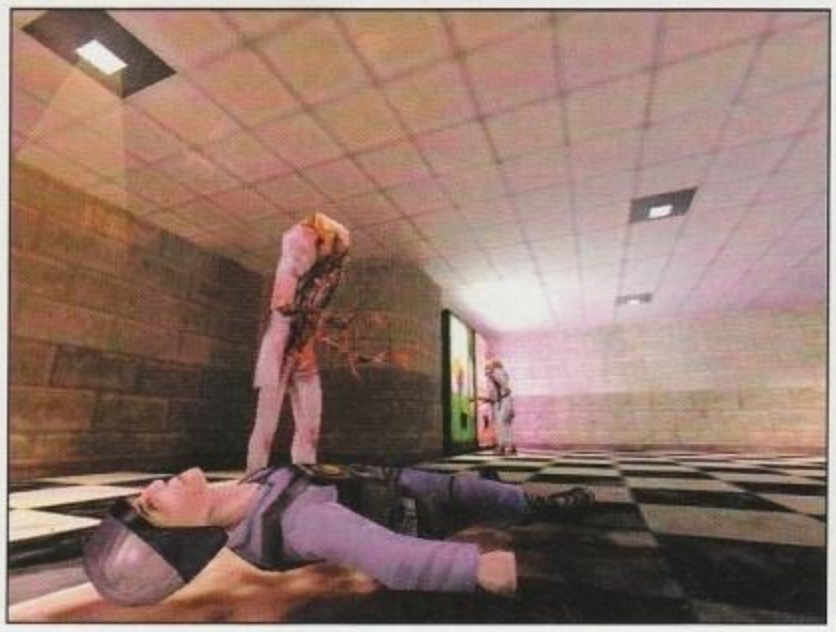
Ma, in effetti, quello di cui mi preme parlare ora, giusto per ampliare un po' gli orizzonti a quanti si sono avvicinati da poco alla scena degli sparatutto 3D è altro. Da sempre il panorama dell'*Editing* nostrano è poca cosa, o meglio è piccola cosa nel senso della vastità del fenomeno rispetto alla comunità mondiale e (ahimè ovviamente) americana.

Detto ciò, non è certo cosa da poco nella qualità: quando qualche compatriota si è messo d'impegno a far qualcosa, i risultati sono sempre stati di portata mondiale (su tutti i livelli per i vari *Quake* di Bario – www.multiplayer.it/bario - e la meravigliosa mappa *Ultra Violence* di Escher).

Tanto per non parlare arabo, con Editing intendo il fenomeno diffusissimo di creare, per lo più gratis, mappe, mod, skin&Texture, nonché intere campagne di espansione per il single-player, che alle volte non hanno assolutamente nulla da invidiare alle produzioni commerciali ufficiali.

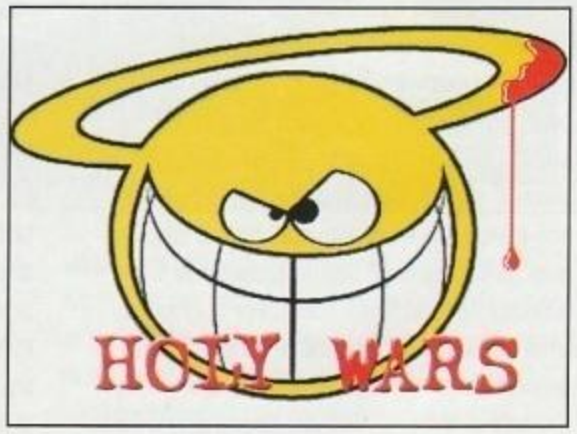
Ultimamente la comunità italiana pare stia svegliandosi, e il crescente manipolo di eroi si sta radunando attualmente intorno al plurinominato *Multiplayer Network* (www.multiplayer.it), con un fiorire di siti, sitarelli, hosted site e pagine personali ed è dal grembo di HalfLife Italia (www.halflifeitalia.com), per l'appunto, che irrompe sulla ribalta mondiale del web *The Long Night*, espansione gratuita per *Half-Life* frutto della fatica e del sudore di UOZ, al secolo Germano Guerrini, che si è guadagnata niente po-po' di meno che il titolo di "Level of the Week" su Planet Half Life (www.planethalflife.com) che rappresenta un po' la Bibbia per gli emuli "nettofili" di Gordon Freeman.

The Long Night è il primo add-on per single player italiano per *Half-Life*, la storia è ambientata in una zona del complesso di Black Mesa, 18 ore dopo l'incidente e si dipana attraverso una decina di livelli adrenalinici e decisamente ben fatti. Se *The Long Night* si è imposto su un palcoscenico tanto importante e assolutamente competitivo e affollato, il motivo è che il prodotto del nostrano UOZ è assolutamente da non perdere, e così la pensano migliaia di giocatori nel mondo, tant'è vero che l'ftp di HalfLife Italia è letteralmente collassato per il numero di richieste nei giorni immediatamente seguenti all'uscita di TLN... Insomma, se vi piacciono le avventure in solitario, non potete esimervi dal partecipare a questo rito collettivo.



Voglio segnalare ai patiti di *Unreal Tournament* come sul sito www.planetunreal.com/flatware/ sia possibile scaricare la prima versione per questo gioco del mod *Holy Wars*.

Che c'entra? C'entra perché seppur di produzione straniera, si tratta dell'adattamento di un'idea assolutamente italianissima. *Holy Wars*, infatti, nasce come mod per *Quake World / Quake 2* dalle menti di Paolo "Nusco" Perrotta e Roberto "TaZ" Bettazzoni, noti oramai da anni nel panorama internazionale (Nusco ha scritto anche qualche editoriale su PlanetQuake) il cui lavoro originale è online all'indirizzo www.planetquake.com/holywars/ sulla cui home campeggia attualmente un minaccioso (?) punto interrogativo... mi puzza di novità in arrivo.



Per chiudere ecco l'ultimo (per ora) esempio di italica creatività che vi segnalo per ora: all'indirizzo quake.quipo.it/q2crew/ Paolo "Ronin" Bianco vi aspetta con un sito zeppo zeppo di utilissimi front-end per virtualmente tutti i bot esistenti per i vari Shooter 3D, e altro ancora.

Insomma, mi pare che lo spazio sia bello che esaurito. Avrò dimenticato decine di altri autori italiani, rimedierò in seguito, se volete segnalare qualcosa che ritenete adatto a questa rubrica l'indirizzo è il solito: ciccasas@tin.it? Links? Sorry lo spazio è tiranno, ma state tranquilli, da quelli già riportati qua in giro potete arrivare praticamente dappertutto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEMAFORO ROSSO, SEMAFORO VERDE... VIA!

Diciassette domeniche decideranno il Mondiale piloti e quello costruttori. Se le cose non dovessero andare bene, potrete sempre accendere il vostro PC...

In principio fu *Pole Position*. Il gioco dell'Atari s'impose come campione d'incassi assoluto della console americana nei primi anni '80. Poi venne il tempo di *Pit Stop II* per Commodore 64 e delle sfide a due nel primo split screen della storia. Poi un genio della programmazione che rispondeva al nome di Geoff Crammond progettò *The Revs* e potemmo gustare la prima simulazione in assoluto per i computer di quell'epoca. Dopo aver passato ore a giocare con *The Revs*, concordammo tutti che di quel giovane promettente ne avremmo sentito ancora parlare. Poi un team americano capitanato da un tale David Kaemmar ci regalò per Amiga e PC un gioco interamente dedicato al circuito di Indianapolis, e nacque così lo straordinario *Indy 500*. Nel frattempo l'anglosassone Magnetic Fields rilanciò su Amiga il nuovo *Pit Stop* degli anni '90, ovvero la serie Lotus. E poi arrivò di nuovo il messia, Geoff Crammond, con il superbo e incredibile *Formula 1 Grand Prix*. Inutile raccontarlo, il successo fu planetario... Per la prima volta l'Amiga riproduceva con una grafica vettoriale a dir poco sensazionale le macchine di Senna, Prost, Mansell e i circuiti del mondiale con un'accuratezza mai vista prima. Non possiamo nascondere la nostra gioia nel ricordare i primi giri a Las Vegas o a Montecarlo sulla nostra amata Ferrari o Williams. Al posto di un volante c'era un semplice joystick da 15000 lire e con quella "specie" di cloche potevamo scalare, frenare, derapare: insomma, questo giovane ed eccentrico programmatore d'oltremanica ci regalò la sensazione di guidare veramente un bolide di Formula 1, di essere all'interno di un abitacolo, di poter impersonare per qualche ora Riccardo Patrese o Jean Alesi, di vivere e respirare l'aria dei box... Poco importa di quello che è successo dopo, dell'evoluzione dei computer e della potenza di calcolo, delle schede 3D dell'ultima generazione, dei volanti con ritorno di forza: a noi Crammond aveva regalato un sogno, quello di realizzare ciò che da bambini avevano sempre desiderato... Quel sogno è continuato fino all'uscita di *Grand Prix 2* e, forse, continuerà fino al prossimo *Grand Prix 3*. Se avete amato piloti leggendari come Gilles Villeneuve, Jim Clark o Ayrton Senna, se amate la Formula 1 o qualsiasi altra competizione motoristica, se avete un computer o una console, se giocate a *Monaco GP Racing Simulation 2* o a *Gran Turismo*, non rinunciate a sognare...

Dentro questi abitacoli virtuali possiamo riscrivere la storia, intere epoche o percorrere decine e decine di chilometri. Possiamo capottarci, distruggere il muretto dei box, prendere a sportellate le altre macchine, staccare a oltre 300Km/h, però noi stiamo sognando...

L'evoluzione di questo genere è stata incredibile, un escalation incredibile sia a livello visivo sia a livello prettamente simulativo. Quando vediamo riprodotti i tracciati tramite camera car, milioni di foto, cartine planimetriche e mappe topografiche, alle volte ci chiediamo se veramente il virtuale diventerà reale. Ma alla fine poco importa: Geoff ha dato il via alla rivoluzione dimostrando a tutto il mondo che si può creare una simulazione assolutamente reale (chiedere a Jacques Villeneuve che si allenava a *GP2* per imparare i circuiti...) e al tempo stesso semplice, immediata e profonda. Quindi, in questo nuovo millennio tra un *Gran Turismo 2*, un *Nascar 3*, un *F1 2000* , noi piloti virtuali potremo solo gioire: in fondo il nostro sogno continua...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FORMULA UNO DEL NUOVO MILLENNIO

Chi vincerà il mondiale di Formula Uno di quest'anno? Riuscirà finalmente il cavallino rapante a conquistare il titolo piloti che sfugge dal lontano 1979? Se avessimo una sfera di cristallo potremmo diventare miliardari azzeccando queste previsioni... Sul fronte videoludico, questo duemila vedrà una gran bagarre per accaparrarsi la pole position tra le vendite con l'uscita di titoli attesissimi e di grande appeal. Volete i nomi? Presto fatto: *GP3, F1 2000, F1 World Grandprix* e *F1 Racing Simulation 3,* rispettivamente di Hasbro, Electronic Arts, Eidos e Ubi Soft. Lo scontro è da pesi massimi, visto che questo confronto tra publisher vede il meglio dell'industria elettronica in lizza per azzeccare la fetta di mercato giusta nel campo delle simulazioni di guida. Se consideriamo che all'uscita di *Grand Prix 2* la Microprose (ora inglobata nella Hasbro Interactive) ottenne prenotazioni per oltre 500,000 copie vendendone complessivamente più di un milione, se fate due conti potrete facilmente dedurre che il target è di quelli di prima grandezza. Capirete certamente che per questi colossi del divertimento multimediale, azzeccare il titolo giusto potrebbe far lievitare i profitti e il valore delle loro azioni. Non soltanto noi videogiocatori siamo in fibrillazione per scoprire la data d'uscita di uno di questi giochi, ma anche gli stessi manager e gli uomini marketing fanno enormi pressioni ai team di sviluppo per rispettare le date di scadenza o per cercare di uscire in un determinato trimestre per dare ampio respiro all'azienda. In questo mondo mutevole, fusioni, acquisizioni e cessioni sono all'ordine del giorno e un piccolo ritardo nella tabella di marcia può costare milioni di dollari. In un certo senso il mondo dei videogiochi ricalca quello miliardario e dorato della Formula 1, dove nulla è certo e tutto è in mano a pochi dirimpettai che gestiscono il tutto nell'ombra, un mondo dove se non si hanno soldi è difficile ottenere risultati, dove budget da 200 miliardi non garantiscono piazzamenti o vittorie. In un ipotetico parallelismo, le stesse cose succedono anche nel mondo dei videogiochi: simulazioni che sfruttano l'ultima scheda 3D capace di generare milioni e milioni di poligoni in un nano secondo, effetti di luce ultrarealistici, processori capaci di muovere anche un razzo della Nasa, memorie capaci di registrare dati cronometrici e di gestire la telemetria in tempo reale, volanti capaci di farci vibrare per un dosso preso in pieno o per un cordolo troppo alto, schede sonore capaci di farci sentire anche il bisbiglio del pubblico mentre le macchine percorrono l'Eau Rouge: le software house fanno a gare per cercare di proporre e confezionare il prodotto "definitivo".

UN'OPERAZIONE DI MARKETING

Comincia il mondiale di Formula 1 e inizia la sfida anche tra i colossi: il primo titolo a vedere la luce dovrebbe essere proprio nel mese di marzo *F1 2000* della EA, il grande antagonista nonché possibile campioni d'incassi di questa stagione. L'attesa e la curiosità per questo titolo c'è, ma l'ombra di *GP3* incombe sul suo cammino: si annuncia un confronto sulla carta all'ultima curva... Nel mondiale che si disputa prima dell'inizio della stagione ufficiale, tutti sono campioni, tutti hanno assi da giocare, tutti creano polemiche e attese: una volta scesi in pista non c'è più tempo per le parole e tutti dovranno dimostrare il proprio valore.
Ammettiamolo: di grosse schermaglie tra questi colossi non ce ne sono ancora state e forse non ci saranno... Ci è capitato recentemente di vedere su un sito dedicato alle simulazioni di guida un sondaggio tra i giochi più attesi: ebbene tra i titoli da votare, mancava però *GP3*, ha vinto a mani basse *F1 2000* della EA, con circa il 31% delle preferenze. Se da un lato la stessa Hasbro non può dare con certezza una data precisa, Geoff Crammond e il suo staff hanno un certo peso e sono totalmente indipendenti e, quindi, difficilmente si fanno schiavizzare -speriamo anche in questo caso- da scadenze, la EA ha avvolto, sin dalla sua nascita, nel mistero questo progetto dedicato alla Formula 1 filtrando le notizie da dare impasto alla stampa; a parte i titoli Ubisoft che piacciono o possono non piacere ma che vantano molti proseliti, gli appassionati di Hakkinen, Barrichello, Schumacher devono ricorrere settimanalmente ai numerosi upgrade presenti sui vari siti di *GP2* per disputare la stagione 2000. Tralasciando l'eccezionale *Grand Prix Legends*, la simulazione più realistica di tutti i tempi ma limitata a un determinato periodo storico della Formula 1 (gli anni '60), c'è molta fame di monoposto con gli scaricaci alti, con le fiancate strette, con gomme scanalate e con motori da oltre 800Cv. In attesa che la Papyrus si decida ad abbracciare il circo a quattro ruote di Ecclestone, che Crammond si faccia vedere in pubblico, che *Monaco GP Racing Simulation 2* abbia un seguito, godiamoci la prima monoposto (pardon, volevamo dire simulazione...) ormai prossima a scendere in pista: *F1 2000* della EA, che dovrebbe girare sui nostri computer in perfetta sincronizzazione con l'inizio del campionato vero e proprio. Ritornando alla sfera di cristallo, per ora non possiamo sapere come andrà il Mondiale reale, figuriamoci se possiamo effettuare una previsione nel mondo virtuale delle simulazioni di guida. Quindi nel mondiale a parole, incredibilmente non vince nessuno: probabilmente queste software house hanno deciso di passare ai fatti, lavorando duro per cercare di allietare i nostri pomeriggi davanti al nostro computer per capire perché Irvine ha perso il mondiale, perché Trulli è un fenomeno, perché la McLaren sembra così perfetta da sembrare una macchina da pista Polistil, perché la Ferrari fa soffrire i suoi tifosi. A questo punto sorge spontanea una domanda: quand'è che escono questi benedetti giochi? Lo speciale che trovate in queste pagine vuole cercare di presentare al meglio le quattro simulazioni che tenteranno di conquistare nei prossimi mesi il "mondiale" delle vendite. Si parte dal più atteso *Grand Prix3* (vi basterà fare una ricerca con un motore di ricerca e scoprire i numerosi siti già disponibili), per poi arrivare al grande sfidante di casa Electronic Arts (*F1 2000*) fino a *F1 World Grand Prix* dell'Eidos e al misterioso *F1 Racing Simulation3* della Ubisoft. Una cosa indubbiamente strana, lo ripetiamo ancora una volta, è la cortina fumosa che avvolge questi progetti, celati gelosamente negli hard disk di questi team di sviluppo.

Raffaello Rusconi

GRAND PRIX 3

CASA: Hasbro Interactive
SVILUPPATORE: Geoff Crammond
USCITA PREVISTA: fine giugno
ATTESA: notevole
ASPETTATIVE: notevoli

Se parliamo di mistero, di inafferrabilità, soprattutto a livello di interviste, Geoff Crammond non teme alcun rivale. E' pra-

Beccatevi quest'immagine in versione *GP3* della Sauber.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli effetti di luce e di ombre sono stupefacenti.

ticamente un'impresa riuscire a trovare uno straccio di informazioni o dati sui giochi programmati dal signor "Formula 1": di *Grand Prix 3* riusciamo solamente a sapere la data di uscita "posticipata"... Sulla sua simulazione c'è veramente molta "hype", con gente pronta a ipotizzare l'impossibile (vi basterà partecipare a un gruppo di discussione per sentirne di cotte e di crude...) del tipo ci vorrà almeno un Pentium5 per farlo girare, oppure sono previste entro l'anno patch per la stagione '99 e 2000, Crammond e il suo fedele team non sono capaci di programmare giochi che supportino le schede 3D di ultima concezione eccetera. Per fugare, una volta per tutte, ogni dubbio, vi sveliamo le caratteriste di questa simulazione.
Il gioco è sviluppato quasi interamente da Crammond e dal suo team Simergy in completa collaborazione con la stessa Hasbro, alla quale si è aggiunto recentemente un nuovo gruppo di sviluppatori/tester (Microprose Grand Prix) per fornire allo stesso Geoff un adeguato supporto. Come forse già saprete, alla Hasbro si sono assicurati i diritti FIA della stagione 1998: quindi qualsiasi cosa presente nel gioco come i dati tecnici, la telemetria delle monoposto, i piloti, l'usura delle gomme scanalate, l'aerodinamica, le fiancate strette, il muso rialzato, i propulsori e tutte le finezze e stranezze presenti in quello sfortunato mondiale (20 anni di dolore...) è stata implementata. Infatti il team di sviluppo ha cooperato com'era già accaduto in passato con una squadra di Formula 1; per *F1 Grand Prix* lavorarono con il team Footwork basandosi anche sui giri veloci di Ayrton Senna, mentre per *GP2* ottennero il prezioso aiuto di Frank Williams e di Patrick Head della scuderia Williams. I menu sono stati ridisegnati facilitando l'accesso alle diverse aree di gioco e includono anche la possibilità di una gara veloce, di una gara non valida per il campionato e di disputare un campionato completo. I livelli di difficoltà sono sempre 5 (dal debuttante ad asso) e gli aiuti alla guida sono 8 (cambio automatico, frenata controllata dal computer, marce consigliate, linea ideale, indistruttibilità, controllo della velocità, controllo della trazione e un aiuto nello sterzare). È stata inserita la possibilità di avere un cockpit virtuale, in perfetto stile pilota da caccia. Per quanto riguarda il set-up, l'accurata profondità simulativa di scuola Crammond è garantita anche in questo titolo: oltre all'incidenza degli alettoni, ai rapporti delle marce, alla ripartizione della frenata, è stato potenziato ulteriormente il set up avanzato.

Finalmente, potremo distruggere "completamente" la monoposto in qualche ribaltamento spettacolare: questa, scusate, è una grandissima novità! Un'altra innovazione attesa è la pioggia: se volete dimostrarvi più abili di Schumacher, ora potrete farlo. Al momento il team sta lavorando per inserire e sviluppare realisticamente i cambiamenti dinamici degli effetti atmosferici: la pista si dovrebbe asciugare con il passaggio delle monoposto. E' previsto un miglioramento sensibile dell'IA dei piloti, che saranno meno prevedibili e cercheranno di non seguire il percorso prestabilito a monte. Quando si frena o si accelera, ora il casco del pilota si muove in avanti o indietro; inoltre si dovrà tener conto dell'accelerazione longitudinale e laterale
Per avere un rombo sempre più realistico, pare che il team di Crammond abbia registrato gli effetti sonori di un dieci cilindri sfruttando la misteriosa collaborazione con una scuderia di Formula1(Ferrari?) E' stato inserito il giro di ricognizione e saremo costantemente in contatto radio con i box. Si potrà giocare in rete (LAN) con un minimo di 4 persone fino a un massimo di 16 (alleluia!), ma non è previsto per ora il gioco via Internet: il motivo ufficiale pare sia l'eccessiva lentezza nella trasmissione dei dati, ma in rete si vocifera che Ecclestone non abbia concesso i diritti...
Il grosso lavoro di Crammond e il suo team è rivolto a ottimizzare il software engine, per implementare al meglio la versione Direct3D (risoluzioni da 640x480 fino a 1024x768): *GP3*, comunque, supporterà tutte le schede 3D e girerà anche su Windows2000. Le richieste hardware parlano di un Pentium II 266 con 64 Mb di Ram e non è obbligatorio l'utilizzo di una scheda 3D. Per un ragguaglio sulla cosmesi grafica, guardate le immagini esclusivamente in versione software!
Non sono state inserite né la safety car né un editor per creare la macchina dei sogni e neppure delle animazioni ai box del tipo Ron Dennis e Jean Todt che smoccolano...
Il gioco è completo al 85/90% e, se non ci saranno intoppi, dovrebbe uscire il 30 giugno (l'ultima data ufficiale rilasciata dalla Hasbro in questi giorni) o comunque in piena estate.

F1 2000

CASA: EA
SVILUPPATORE: Image Space
USCITA PREVISTA: fine marzo
ATTESA: molta
ASPETTATIVE: ottime

Finalmente è arrivata anche l'Electronic Arts nella Formula 1, e come sempre, la multinazionale americana è entrata dalla porta principale assicurandosi dalla FIA i diritti del mondiale del nuovo millennio. Dopo aver cercato invano di far entrare nel proprio organigramma Geoff Crammond e il suo staff, la EA non ha rinunciato al campionato mondiale più affascinante e ha affidato la sua missione a un team poco noto al grande pubblico: Image Space. Questo gruppo di sviluppo, composto da veterani yankee, ha già realizzato *Sport Car Gt* e si trova di fronte alla "classica" prova del nove: se riescono

La Jordan EJ10 è riprodotta magnificamente: il dettaglio made in EA è sempre in ottima fattura.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a costruire un gioco credibile sono a posto per molti anni, ma se falliscono finiranno dalle stelle alle stalle... Da notare che in questo team alcune persone, anni fa, lavorarono con Crammond nella realizzazione del primo *F1 Grand Prix*: se sono rose fioriranno... Insomma, alla EA quando si affidano a qualche team, difficilmente, commettono qualche errore di valutazione: magari *F1 2000* non sarà un gioco eccezionale, ma le credenziali e le premesse per un qualcosa di positivo ci sono tutte. Come abbiamo precedentemente riferito, *F1 2000* sarà l'unico gioco a vantare sul mercato tutte le livree ufficiali, gli sponsor, i caschi, i tracciati e qualsiasi altra cosa che respiri aria di Formula 1 del 2000: quindi, se volete gareggiare con la Ferrari F1 2000, con l'EJ10 di Frenzen o con la Fw22 di Ralf Schumacher, il titolo della EA è fondamentale. Dopo una presentazione in perfetto stile EA Sports, resterete ammutoliti dalla bellezza grafica di questo titolo, che è spinto moltissimo a livello visivo. Le scocche delle monoposto sono state realizzate con oltre 1200 poligoni e sono riprodotte (non c'erano dubbi in proposito) ad arte.

Il motore 3D sembra assolutamente stupefacente e, appena scenderete in pista, rimarrete ammagliati dall'ottimo lavoro effettuato dai grafici.

Anche i circuiti sembrano essere stati ricostruiti perfettamente: c'è la sensazione che lo scarto tra il reale e il virtuale sia a livello di centimetri... Insomma, da un punto di vista prettamente visivo, *F1 2000* non sembra temere *GP3*, anzi sembra superarlo! Il gioco poi dispone di numerose inquadrature televisive di grande impatto e di un replay mozzafiato che dovrebbero meravigliare ulteriormente. Restando in tema TV, sappiate che avrete un telecronista (nella versione localizzata in italiano dovrebbe essere Ivan Capelli) pronto a presentare la gara, a commentarla in tempo reale e, dulcis in fondo, a intrattenervi nel dopo corsa.

Alla EA hanno optato per "immergere" completamente il pilota virtuale nell'ambiente della Formula 1: non sappiamo se hanno inserito anche le paternali di Ecclestone... Comunque, se *F1 2000* sembra straordinario graficamente, anche il comparto sonoro ha un sound eccezionale: il team Image Space ha registrato il rombo dei dieci cilindri di diverse scuderie.

Graficamente, il gioco dell'EIDOS sembra al livello di quello della EA.

La Prost di Trulli. Ma il buon Jarno non è alla Jordan? No, in F1 WGP è ancora con la macchina francese.

I programmatori hanno promesso un'intelligenza artificiale piuttosto raffinata in grado di simulare i comportamenti dei piloti reali: siamo curiosi di vedere all'opera quel fenomeno di Coulthard in versione computerizzata... Ci saranno incidenti spettacolari e realistici, guasti meccanici e sarà possibile assettare la propria monoposto modificandone l'aerodinamica, le sospensioni, la ripartizione della frenata e tanti altri parametri. Una grossa novità la segnaliamo soprattutto a livello circuiti: in *F1 2000* è stato inserito il tracciato di Indianapolis che debutta quest'anno nel circus della Formula 1.

Sui tracciati prestate attenzione alle derapate o alle frenate: se avete dovuto spiattellare le gomme durante un giro lanciato nelle qualifiche, le tracce delle vostre imprese rimarranno "scolpite" per tutto il week end. Durante i Gran Premi sarete sempre in contatto con i box e aggiornati costantemente sulla posizione in gara, sulle strategia per i rifornimenti e su quando tornare dentro per cambiare le gomme. A livello multiplayer, i numeri esibiti da *F1 2000* sono notevoli: in rete locale potranno sfidarsi fino a 22 giocatori, mentre via Internet potranno gareggiare 8 persone contemporaneamente.

Questo *F1 2000* potrebbe essere (l'EA ha un contratto di 3 anni con la FIA) il primo di una lunga serie di simulazioni ambientate nel mondo della Formula 1 e, forse, l'unico titolo in grado di rivaleggiare con l'atteso *GP3*.

F1 WORLD GRAND PRIX

CASA: EIDOS
SVILUPPATORE: Lankhor
USCITA PREVISTA: in primavera
ATTESA: discreta
ASPETTATIVE: buone

Nella corsa alla prima fila non sfugge anche l'Eidos che con *F1 World Grand Prix* promette di ridefinire gli standard per PC delle simulazioni di guida. Questo gioco non è altro che il seguito di *Official Formula 1Racing* (pubblicato nell'aprile del '99), un titolo che ha riscosso un discreto successo di critica e di vendite. Il prodotto sviluppato dal team Lankhor si fregerà della licenza ufficiale FIA della stagione 1999: a conti fatti, Ecclestone e Mosley sono riusciti nell'impresa di piazzare tre licenze di stagioni diverse a tre grosse multinazionali del divertimento

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In versione pompata per PC, *F1 Racing Simulation 3* dovrebbe essere sensazionale!

elettronico. Non male come record! Questo team ha sviluppato un nuovo engine che dovrebbe permettere un nuovo feeling nel padroneggiare le monoposto a passo lungo dello scorso anno. Non è stato risparmiato alcun dettaglio nello sviluppare le macchine: ogni vettura avrà un suo carshape (profilo) e, dalle immagini, potrete notare come i ragazzi della Lankhor non hanno lesinato nulla in termini di poligoni e texture a 32 bit.
Ci saranno tutti i 22 piloti e tutte le piste del '99. Molta importanza è stata data al multiplayer, con possibilità di split screen a 2 giocatori e di gioco in rete fino a 12 giocatori. Sono previste due modalità via Internet: la prima consentirà a un giocatore di essere il server e di avere un determinato numero di utenti. Quando il gioco parte, il computer guida le altre macchine fino all'inserimento degli altri giocatori.
L'altro sistema invece consentirà di disputare gare e qualifiche illimitate, con tutti i piloti già inseriti contemporaneamente nel server.
F1 World Grand Prix presenta una duplice modalità di gioco: arcade o simulazione.

Questi due screenshot appartengono alla versione Dreamcast.

Nella parte più simulativa potrete configurare la monoposto a piacimento: se vi dimostrerete dei bravi collaudatori, potrete anche vincere il mondiale.
Comunque, la parte tecnica è decisamente più semplificata rispetto a *GP3*, così come tutta la simulazione che ha un taglio più improntato verso l'arcade.
Se siete tra coloro che si lamentano della regia televisiva in occasione dei gran premi trasmessi in televisione, con *F1 World Grand Prix* potrete mettervi al comando e gustarvi i replay e le gare da infinite angolazione, magari cercando qualche suggestiva camera car. Il programma fa sfoggio di nuove telecamere intelligenti (sono 20) che dovrebbero rendere pienamente l'atmosfera tipica di un Gran Premio di Formula 1.
Prima della gara potrete gustarvi una panoramica dall'elicottero ufficiale della FIA, che vi mostrerà il tracciato in tutto il suo splendore. È prevista una modalità scenario che vi permetterà di rivivere o rigiocare alcune gare con amici: per ora, non abbiamo molte altre informazioni da darvi.
A livello giocabilità, segnaliamo la presenza di diversi aiuti che vi renderanno più facile il controllo dell'erogazione di potenza e nel controllo della trazione: da questo punto di vista, *F1 World Grand Prix* ci sembra ben fatto.
I livelli di difficoltà sono ben tre e dovrebbe essere incluso un editor per la realizzazione di nuove texture per le macchine.
Il team nello sviluppare questo gioco ha ricevuto diverso materiale dalla FIA; i ragazzi hanno passato diverse ore a visionare Gran Premi, a leggere libri, hanno incontrato i programmatori di *Prost Grand Prix* (speriamo bene...) e hanno ricevuto aiuto persino dalla McLaren: e poi dicono che Ron tennis è un cattivone...

F1 RACING SIMULATION 3

CASA: Ubi Soft
SVILUPPATORE: Interno
USCITA PREVISTA: ottobre
ATTESA: molta
ASPETTATIVE: molte

La Ubi Soft nel giro di tre anni si è guadagnata molto credito e uno stuolo di appassionati grazie a *F1 Racing Simulation* e al suo seguito *Monaco GP Racing Simulation 2*: i giochi oltre a vantare una grafica notevole, una buona giocabilità, evidenziavano un modello di guida particolare.
C'è moltissima gente che ama questi due titoli e che li considera superiori persino a *GP2*; altri invece paragonano il controllo della vettura a quello di una Skoda su un terreno ghiacciato... Le opinioni in materia sono contrastanti, comunque, il successo notevole ottenuto da questi due titoli ci ha fatto presagire un ipotetico seguito.
Sguinzagliando le nostre fonti e contatti, siamo riusciti a risolvere il mistero: allora, *F1 Racing Simulation 3* è in uscita per ottobre, ma attualmente non sappiamo se si avvarrà della licenza ufficiale della FIA.
Le uniche immagini che abbiamo da proporvi sono della versione Dreamcast: il gioco per PC è ancora celato segretamente in Francia.
Da quel poco che sappiamo (sono voci che riportiamo) il gioco dovrebbe utilizzare le nuove schede 3D (vedi GeForce) ed essere eccezionale visivamente.
Dovrebbero essere inseriti anche il giro di ricognizione, la safety car, condizioni atmosferiche ancora più dettagliate, un controllo più realistico della monoposto e la possibilità di mettere in stallo il motore sulla linea di partenza.
Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo, prendete tutto ciò con le "molle". Comunque, nei prossimi mesi preparatevi a qualche succosa anteprima.

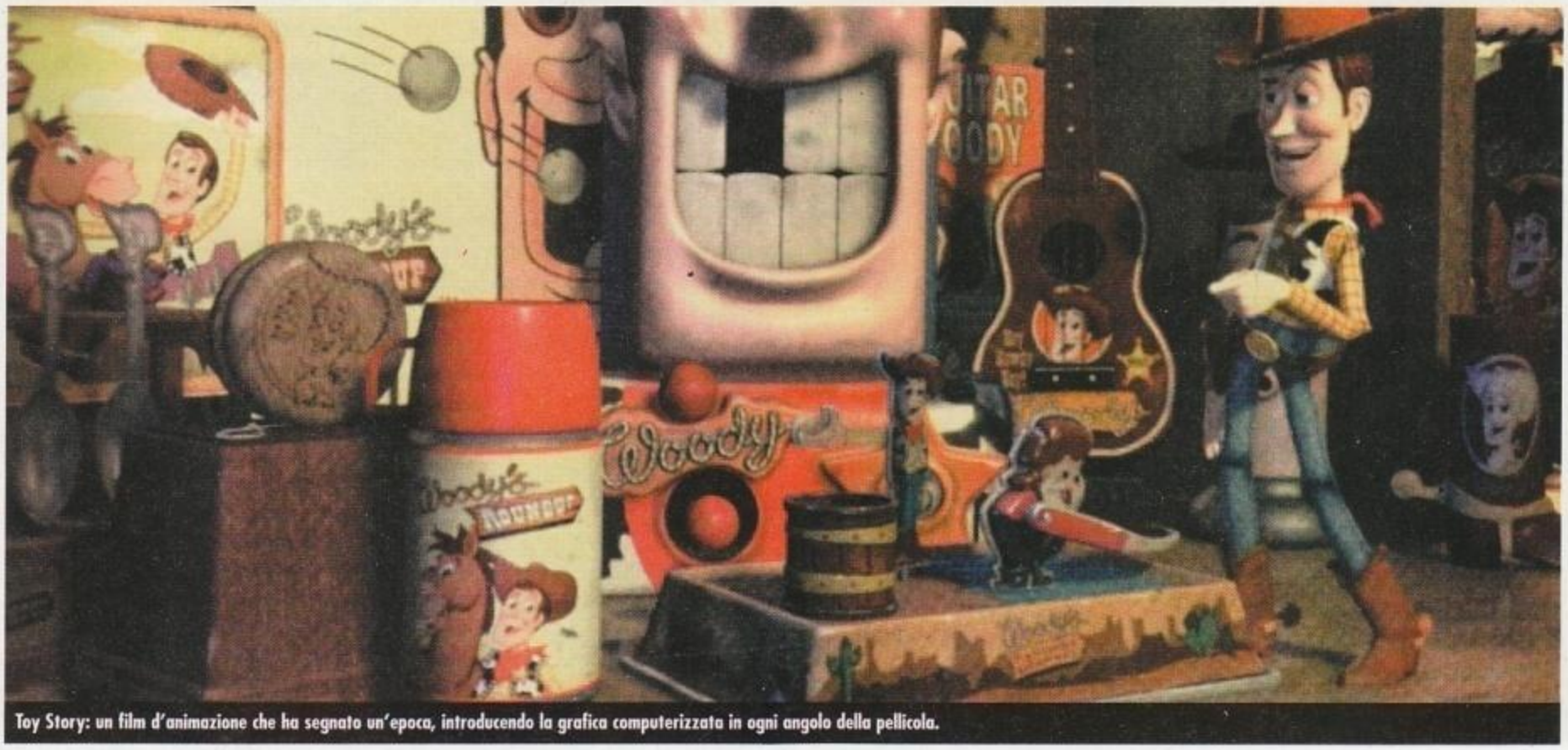
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSO L'INFINITO ED OLTRE

E' stato definito dai critici americani "Il miglior *sequel* dai tempi dell'*Impero Colpisce Ancora*". E' pieno di azione e di romanticismo, è infarcito di più citazioni cinematografiche di quanti film siano mai stati prodotti ed è tutto in CG. Cos'è? L'ultimo parto creativo del Beretta? Si, anche, ma soprattutto il nuovo capolavoro della Pixar: *Toy Story 2*!

Quando nel 1995 *Toy Story* uscì nelle sale statunitensi, con un minimo di pubblicità e di curiosità a sostenerlo e un'aspettativa solo moderata, l'immaginario collettivo degli spettatori e della critica fu colpito alle spalle. Ci si aspettava uno *show* tecnico a cura della Pixar (la società specializzata in animazione computerizzata famosa per i suoi *short* come *The Lamp*) ma poco più. E non mancavano, naturalmente, i soliti mugugni sull'"animazione computerizzata che, ai miei tempi, i cartoni erano arte e artigianato, Internet, i videogiochi, eh oh..." Tutto ciò contribuì molto alla violenza inaspettata dell'impatto che *Toy Story* ebbe sull'immaginazione e nella fantasia di coloro che andarono a vederlo, incuriositi da questa nuova forma di animazione. La sceneggiatura, alla quale aveva tra gli altri contribuito Joel Cohen (*Arizona Junior, Mister Hoola-Hop, Fargo...*) era infarcita di citazioni cinematografiche (*Jurassic Park, Shining, Guerre Stellari...*), battute fulminanti, scene d'azione frenetiche e perfino riflessioni



Toy Story: un film d'animazione che ha segnato un'epoca, introducendo la grafica computerizzata in ogni angolo della pellicola.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il gioco di *Toy Story 2* è sostanzialmente un action adventure 3D in terza persona con protagonista il simpatico Buzz.

"adulte" su temi come la natura dell'amicizia e della religione (L'Artiglio! Colui che sceglie chi sarà destinato a raggiungere il Mistico Nirvana!"); il tutto accompagnato da una bella colonna sonora di Randy Newman. Ma, soprattutto, raccontava una storia che andava a toccare le corde più belle e più nostalgiche del bambino intorno al quale è cresciuto ognuno di noi: il film non era altro che una grande avventura costruita intorno a un gruppo di giocattoli come protagonisti; chiunque avesse mai, da bambino, mosso i suoi soldatini all'assalto dell'antipatica bambola della sorellina, facendoli parlare tra loro come i protagonisti del *Giorno più Lungo* mentre avanzavano, non poteva rimanere insensibile alla bellezza del grande affresco di *Toy Story*. L'immenso successo del film convinse John Lassiter, capo della Pixar, a produrne un seguito, inizialmente pensato per il mercato dell'*home video* ma poi, viste le numerose richieste sia della produzione sia degli stessi appassionati, completamente rivisto e arricchito per giustificarne la distribuzione cinematografica. Il risultato è stato un secondo capolavoro che non delude assolutamente le aspettative e che ha recentemente vinto il premio come "Migliore Commedia o Musical" alla cerimonia dei *Golden Globe* (oltre che a raggiungere il secondo posto assoluto negli incassi del cinema d'animazione dopo *Il Re Leone*).

Una delle mille peripezie che si affrontano giocando a *Toy Story 2*.

I protagonisti di *Toy Story* sono una banda di giocattoli dalle nature più disparate (Mr. Testa di Patata, il Maialino Salvadanaio, il T-Rex timido, il Cane-Molla, il Secchiello dei Marine...) di proprietà di un bambino di nome Andy. I giocattoli sono guidati dai due protagonisti del film: Woody (un cowboy che parla quando si tira la cordicella) e Buzz Lightyear, un sofisticato giocattolo spaziale con ali a scatto e lampadine laser come armi. La prima puntata raccontava dell'arrivo di Buzz in casa di Andy, della sua iniziale rivalità con Woody e della lotta contro un bambino cattivo torturatore di giocattoli. Ora, a qualche anno di distanza, Woody è stato rapito da un avido collezionista di giocattoli, e spetta a Buzz guidare la spedizione dei giocattoli che cercherà di liberare quello che ora è il suo migliore amico...

Era assolutamente inevitabile che un titolo Disney di così immane successo generasse un'intera collezione di titoli software per PC e console – titoli pensati soprattutto per un mercato di giocatori molto giovani, ma, proprio come il film, capaci di soddisfare anche i più adulti. Sul fronte del PC si distinguono due titoli, entrambi pubblicati dalla Disney Interactive. Il gioco ufficiale del film, *Toy Story 2 Action Game*, è un tradizionale *platform* nel quale il giocatore deve guidare Buzz Lightyear al salvataggio di Woody attraverso 15 livelli in 3D. Il gioco è pensato per ragazzi dagli 8 anni in su e non è difficilissimo, anche se vanta una veste grafica di prim'ordine. Il *Toy Story 2 Activity Center*, invece, è un secondo software pensato per giovanissimi dove, da una schermata principale, si accede a piccoli sottogiochi, enigmi logici e altre amenità ispirate al mondo dei due film. E' bene dire che tra essi non c'è, e probabilmente non ci sarà mai, quello che più ci sarebbe piaciuto vedere: un avventura in stile *Baldur's Gate* o *Planescape: Torment* con i giocattoli del film come personaggi e le ambientazioni come locazioni attraverso le quali si dipana la storia. La natura di *Toy Story* avrebbe perfino potuto generare una splendida parodia di giochi come *Commandos: Behind the Enemy Lines*, e pensiamo che chi ha visto il film e ne conosce la natura sarà d'accordo con noi!

Vincenzo Beretta

GIOCATTOLI E BYTE...

- **Alla produzione di *Toy Story 2* hanno partecipato 250 persone, tra sceneggiatori, visualisti, animatori e tecnici informatici. 90 di essi hanno avuto la qualifica di "Direttore Tecnico", 60 di "Animatore".**
- **Questo cast tecnico ha realizzato una media di 4,5 secondi di animazione per ogni settimana di lavoro. Il calcolo di ogni singolo fotogramma ha richiesto in media 20 ore.**
- **Ogni fotogramma di *Toy Story 2* occuperebbe in media 1,340 terabyte di spazio su un normale HD.**
- **Lo *shader* utilizzato per la rappresentazione della pelle umana occupa da solo 17GB di dati.**
- **Buster, il cane di Andy, ha 17 milioni di peli, tutti calcolati individualmente.**
- **Il film è composto da 18 "set" virtuali a da 1200 diversi *model packet*. Ogni *model packet* definisce un particolare gruppo di oggetti e gli effetti computerizzati ad essi specifici.**
- **Le voci della versione originale includono Tom Hanks, Tim Allen, Wayne Knight, Joan Cusack, Jim Warney e Wallace Shawn. Le musiche e le canzoni sono ancora di Randy Newman. In italia la voce di Woody è di Fabrizio Frizzi (che secondo noi effettivamente assomiglia a Woody!) mentre quella di Buzz è di Massimo Dapporto.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RALLY MASTERS

Da tempo circolano e fanno sognare le immagini di *Rally Masters*: finalmente abbiamo testato una beta giocabile e quello che segue è un viaggio alla scoperta del nuovo gioco (capolavoro?) dei Digital Illusions

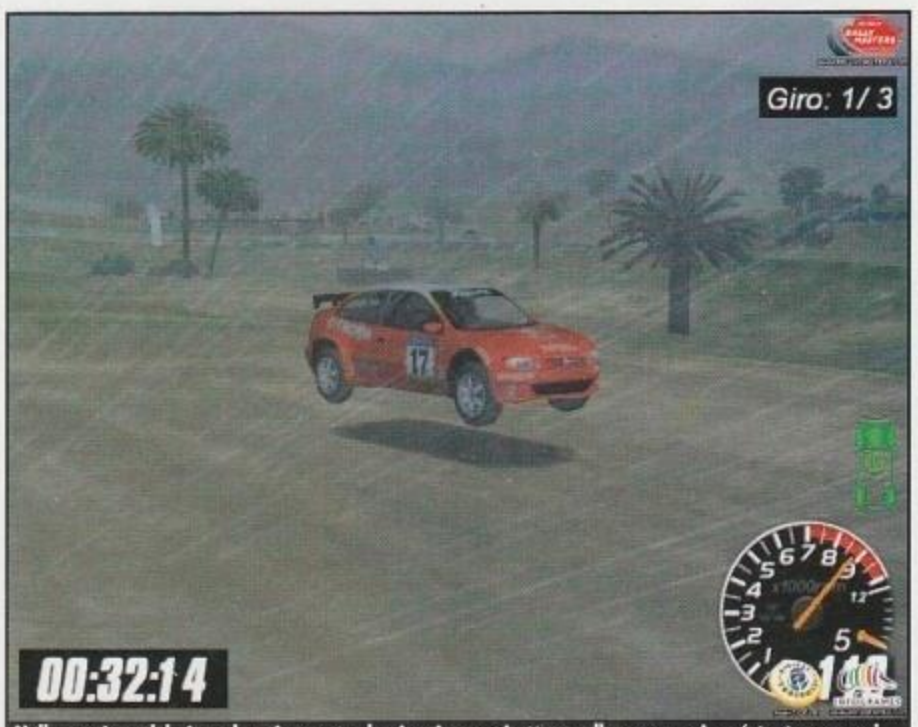
INFO
Genere: Guida
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Digital Illusion
Sito Web: www.rallymasters.com
Data di uscita: Primavera 2000

È curioso notare come nell'ultimo periodo il mercato videoludico abbia spalancato le porte a un genere, solo fino a pochi anni fa, considerato una vera e propria mosca bianca nell'ambito dei giochi di guida. Prima della pubblicazione dell'italianissimo *Screamer Rally*, infatti, era assai difficile trovare un gioco valido, che riproducesse in modo almeno decoroso le caratteristiche classiche del modello di guida rallystico. Col passare del tempo si sono susseguiti giochi sempre più realistici non solo nella grafica e nel modello fisico della guida ma, a testimonianza dell'indiscusso valore commerciale di questi prodotti, forniti ormai anche di tutte le più importanti licenze e sponsor. Tra le tante Software House che si sono lanciate a capofitto in questo ricco e apprezzato piatto non poteva dunque mancare la Digital Illusions, diventata famosa soprattutto per il bellissimo *Motorhead*, gioco di guida puramente arcade che sulla piattaforma PC riveste sostanzialmente lo stesso ruolo che mitico *Ridge Racer* ha sulla console grigia di casa Sony.

Aldilà dell'ombra e del paesaggio, notare come le sospensioni dell'auto si lasciano andare quando si è sollevati da terra. L'atterraggio ovviamente sarà altrettanto realistico, con una leggera perdita del controllo.

400 CAVALLI DI MOTORE GRAFICO

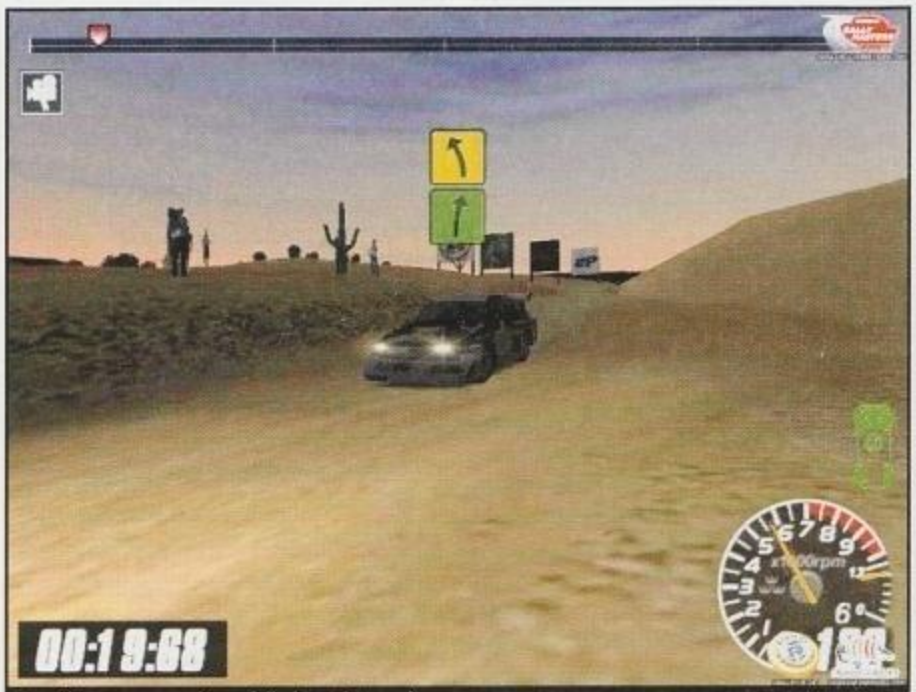
Senza dubbio è ormai standardizzata abitudine da parte delle SH, il recuperare (in realtà sarebbe meglio dire riciclare) i motori grafici dei propri giochi per dar vita a nuovi prodotti, generalmente sequel ufficiali. Gli esempi sono molteplici ma, giusto per citarne uno piuttosto recente, si consideri l'Activision, la quale è riuscita a dar vita a ben quattro giochi sfruttando le basi dello stesso Engine. Anche alla Digital Illusions, dopo il grande successo di *Motorhead*, le cose stavano andando in questa direzione e il team era già al lavoro nella realizzazione di un nuovo gioco di guida, dedicato questa volta al mondo dei rally. Le cose sono però decisamente cambiate quando la Gremlin, che ha collaborato appunto nella pubblicazione di *Motorhead*, si è presentata nuovamente al team con una preziosa licenza, che ha convinto i Digital Illusions ad abbandonare l'embrionale progetto per passare ad uno completamente nuovo, che a quanto abbiamo potuto vedere vanta delle potenzialità veramente notevoli.
Già durante la prima configurazione del gioco, è possibile farsi un'idea del pieno supporto di tutte le nuove tecnologie grafiche introdotte dai più recenti acceleratori 3D. La risoluzione oltre a raggiungere il dettaglio di 1280x1024 pixel, offre anche one-pass multi-texturing a 32 Bit, bump mapping, Trilinear Filtering e Anisotropic Filtering. Sulla carta questi nomi possono significare in effetti tutto è niente ma, considerando il fatto che abbiamo avuto modo di vederli in movimento, non possiamo che sentirci soddisfatti, senza dimenticare ovviamente che non si tratta ancora della versione definitiva di *RM*.



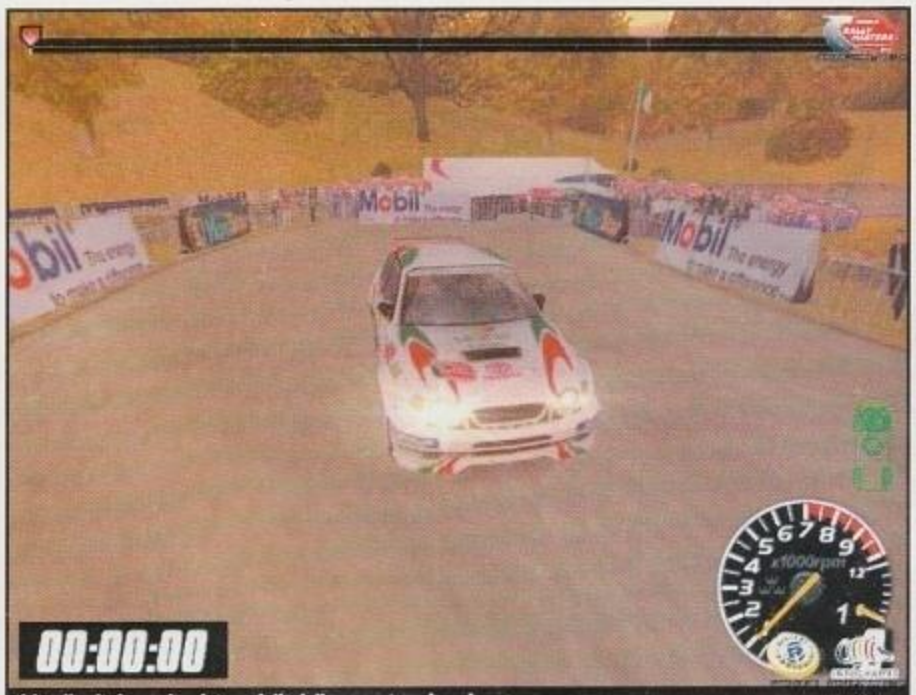
Nella versione del gioco da noi provata la pioggia non si attacca alla carrozzeria né tantomeno sui vetri, sarà il caso di aspettare ulteriori sviluppi o dovremo accontentarci?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un rally in notturna: l'uso delle luci è ben realizzato.

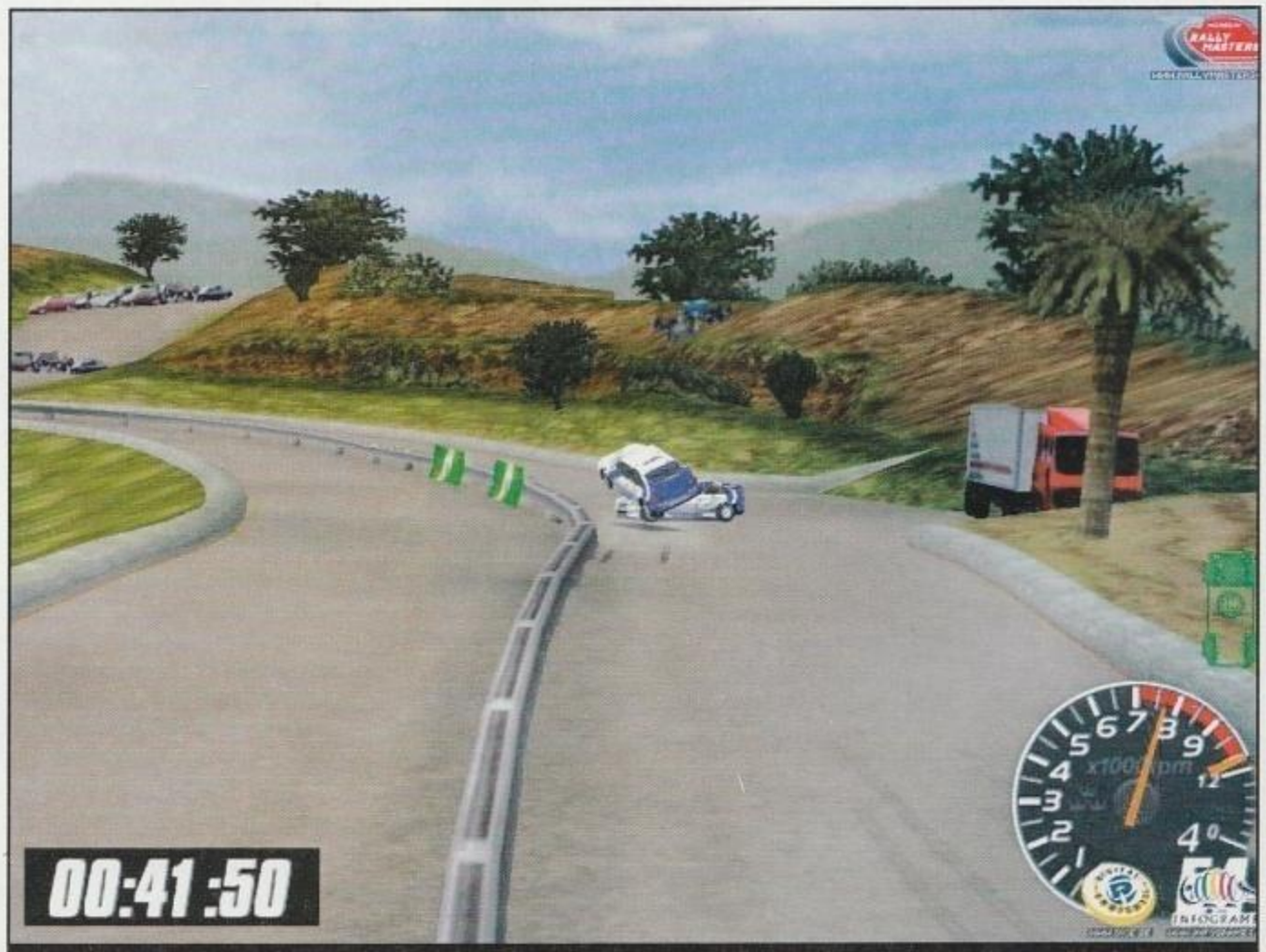


Il livello di dettaglio dei modelli delle auto è molto elevato.

Il dettaglio con cui sono state riprodotte le auto è veramente notevole, soprattutto considerando il fatto che ogni centimetro della macchina subisce, nel corso delle gare, costanti modifiche, non solo con l'accumulo dello sporco sulla carrozzeria, ma anche e soprattutto attraverso i danneggiamenti, che in *Rally Masters* raggiungono il livello di realismo più alto mai riportato in altri giochi di rally. Il deformarsi della carrozzeria varia, infatti, secondo l'intensità dell'impatto e dell'angolo di incidenza cosicché è possibile ritrovarsi indifferentemente con il cofano accartocciato o con il solo parabrezza attraversato da preoccupanti crepe.
Fortunatamente questa alta fedeltà non è limitata all'aspetto puramente estetico, ma si protrae anche nella ben più importante giocabilità poiché, sempre basandosi sulle caratteristiche dello scontro, anche i componenti interni all'auto subiscono danneggiamenti più o meno gravi che vanno così a influenzare la guidabilità e le prestazioni del mezzo. Senza necessariamente dover maltrattare la propria macchina sono comunque visibili altri validissimi effetti grafici riprodotti ad arte, come la trasparenza dei vetri, la polvere e lo sporco alzati dall'auto, il fumo e le fiammate degli scarichi, i riflessi e gli spruzzi dell'acqua e le scie dei pneumatici.
Dai 100.000 poligoni dei modelli scannerizzati in 3D si è giunti all'altrettanto impressionante cifra di 1000 poligoni, che assicurano (come è facile intuire dalle foto) un realismo non indifferente.
Lo stesso altissimo livello qualitativo non poteva ovviamente mancare per quanto riguarda i cinquanta differenti tracciati, che mettono il giocatore di fronte alle più disparate condizioni. Strutturalmente i percorsi sono tutti molto vari e offrono moltissime situazioni tra chicane, tornanti, ponti, gallerie, dossi e strettoie. E' un peccato soltanto che, come di consuetudine, il bordo della pista sia sempre e comunque invalicabile poiché in questo modo anche le stesse collisioni risentono di una certa forzatura. Per il resto comunque nulla da dire: fondali di qualità fotografica e una profondità visiva che raggiunge il 180%. Unica piccola critica (volendo comunque essere pignoli) la si può fare al manto stradale, sempre piuttosto compatto e piano, che non raggiunge lo stesso livello di realismo offerto da *Rally Championship*, dove una strada sterrata è veramente tale, con buche, sassi e gobbe capaci di sfinire qualsiasi sospensione.
Il sonoro, pur non rappresentando certo un elemento particolarmente fondamentale in un gioco di guida, sfrutta anch'essole più recenti tecnologie supportando pienamente sia l'EAX 3D che l'Aureal 3D. Abbiamo avuto modo di provare pienamente quest'ultimo formato e i risultati sono notevoli, considerando che non capita tutti i giorni di poter sentire in tempo reale il riverbero del suono del motore al passaggio nelle gallerie o nelle strettoie. Oltre a questa fenomenale implementazione vanno comunque annoverate anche quelle ben più classiche come l'effetto Doppler (che consiste nel cambiamento di intensità del suono a seconda della distanza e della velocità della fonte) o la diversa posizione spaziale dei suoni di bordo pista, come le trombe o gli applausi del pubblico.

UN POUT POURRI DI MODALITA'

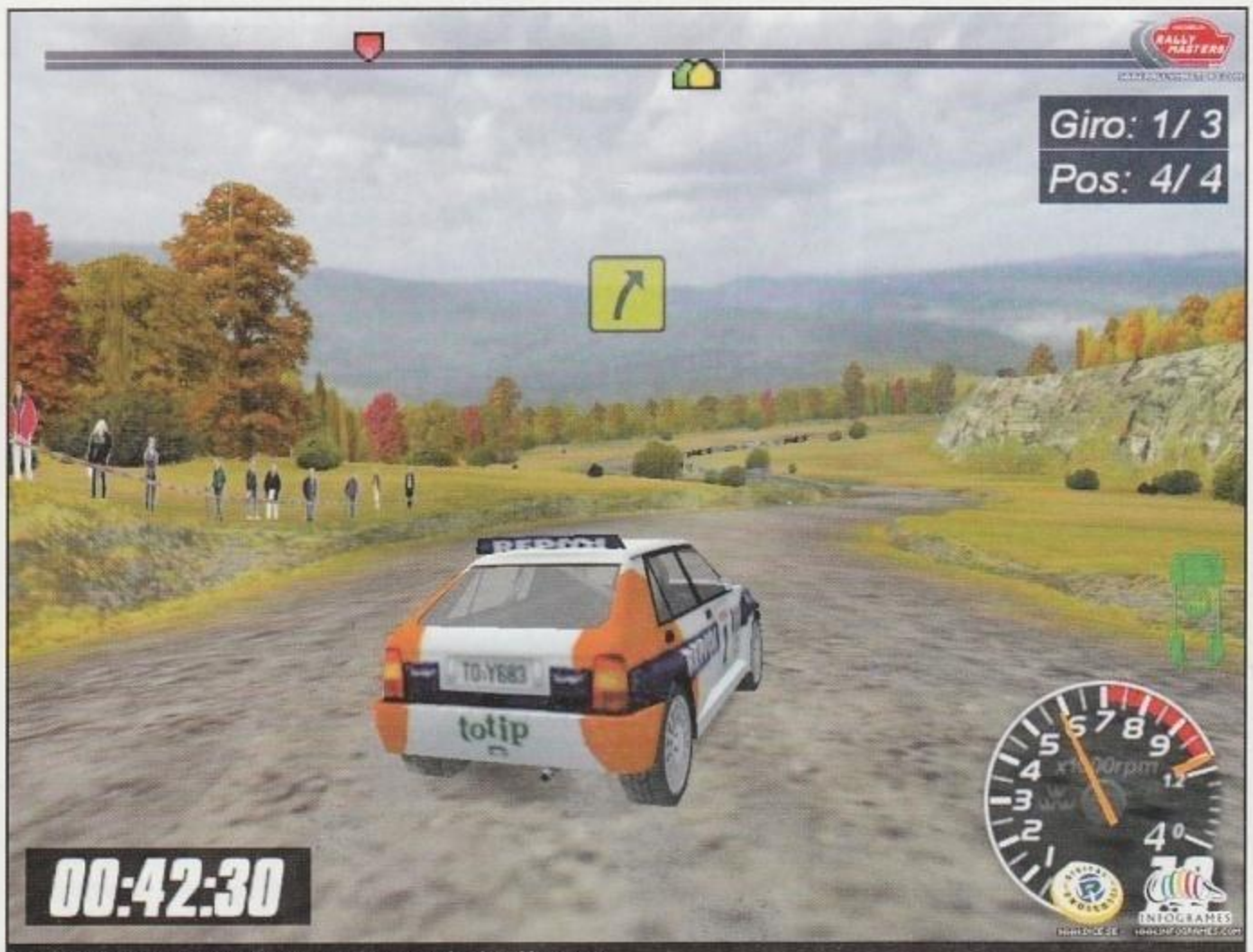
Ciò che ha da sempre contraddistinto i giochi di rally è la rigidità delle modalità di gioco. Tralasciando, infatti, il multiplayer



Nelle sfide Side-By-Side, qualora un concorrente decidesse di non muoversi, l'altro inevitabilmente finirebbe con incontrarlo. Ad ogni giro, infatti, le strade parallele si incrociano, in modo da rendere equilibrata la corsa.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questa foto, oltre a mostrare la potentissima Lancia Delta dovrebbe riuscire a dare un'idea della profondità visiva del gioco, impostata in questo caso al 250%.

Un tracciato sulla neve: bisogna prestare attenzione alla poca aderenza dei pneumatici.

generalmente è sempre stato possibile cimentarsi soltanto nelle classiche corse contro il tempo (e, in effetti, i rally questo e nient'altro sono) o, nei titoli propriamente arcade, in sfide contro avversari computerizzati sulla stessa pista.
A quanto pare alla Digital Illusions si sono resi conto di questa lacuna e pertanto hanno pensato bene di offrire ben 4 diverse modalità di gioco, in modo da soddisfare le esigenze del maggior numero possibile di utenti. Oltre al tradizionale evento WRC (World Rally Championship), dove la sfida avviene solamente attraverso i tempi migliori e alla modalità Arcade, dove si insegue un solo avversario stando sempre attenti all'orologio, sono state aggiunte due altre interessanti opzioni: Side-By-Side e Rally Cross.
La prima come suggerisce il nome mette due singole auto in un circuito chiuso con due piste parallele affiancate, proprio come avviene nelle tappe speciali di *Colin Mc Rae Rally* o, per avere maggiore attinenza con la realtà, nelle fiere motoristiche come il Motorshow di Bologna.
La seconda invece getta ben quattro auto della stessa categoria sullo stesso percorso, secondo uno stile tanto inusuale per il rally quanto divertente, vista la facilità con cui si tende a ridurre l'auto degli avversari in un ammasso di ferraglia.

Sotto la pioggia e con un faro rotto, nulla di grave visto che nessuno deve vederci in fondo.

THREE SIXTY! GO GO GO GO!

Veniamo ora a parlare dell'anima del gioco, visto che alla fine, per quanto bello e spettacolare possa essere a livello grafico, un gioco di guida (e in particolare un gioco di rally) deve il suo successo al realismo del modello di guida.
Senza dimenticare che stiamo parlando sempre di un'anteprima, possiamo questa volta sbilanciarci affermando che il realismo di *Rally Masters* è veramente ottimo e che potremmo presto trovarci di fronte ad un nuovo punto di riferimento per quanto riguarda il genere dei simulatori rallystici.
Iniziamo col dire che tutto dipende molto dalla difficoltà scelta poiché, provando e riprovando i cinque diversi gradi disponibili, si nota un notevole cambiamento nel controllo della vettura, che necessita nel livello Extreme una abilità per nulla indifferente.
Sfortunatamente il demo a nostra disposizione non contemplava la possibilità di utilizzare alcuna periferica e, pertanto, ci siamo dovuti accontentare della poco realistica tastiera. Queste scelta obbligata è stata comunque particolarmente utile per dimostrare l'alto livello di realismo in quanto, sia nel caso l'accelerazione che, soprattutto, per quanto riguarda lo sterzo, si è sentita fortemente la mancanza di un controllo analogico, che permettesse in qualche modo di dosare l'intensità di pedale e volante.
Ciò significa che il comportamento della vettura risponde perfettamente agli ordini impartiti dal giocatore il quale, soprattutto per quanto riguarda i livelli più avanzati, dovrà faticare non poco per riuscire a ottenere le giuste sbandate e affrontare così in modo decoroso le curve.
Abbiamo parlato in precedenza dei diversi tracciati e dei diversi manti stradali che li caratterizzano: è bene aggiungere dunque come in *RM* l'effetto di questi diversi terreni sul comportamento della vettura sia stato magistralmente riprodotto. Lasciando da parte le ovvie diversità appartenenti a una pista sterrata ed a una ricoperta di neve, è possibile finalmente osservare in modo inequivocabile come, anche correndo sullo stesso tragitto prima asciutto e successivamente bagnato dalla pioggia, la macchina reagisca in modo assai diverso, richiedendo un netto cambiamento nello stile di guida del giocatore. Probabilmente questo aspetto può risultare alquanto banale, ma se si ripensa ai trascorsi simulatori di rally, si nota che per quanto marcate fossero le differenti reazione dell'auto sui diversi terreni, non si era mai osservata, prima d'ora, una così precisa corrispondenza alla realtà.
Il controllo della propria auto è entusiasmante e, una volta raggiunta una certa abilità, si possono affrontare magistralmente curve di ogni tipo, osservando con ammirazione il rollio e il beccheggio dell'auto sulle sospensioni. Come è già stato accennato anche gli incidenti sono molto realistici, non solo per quanto riguarda il loro effetto sulla carrozzeria, ma anche per quanto riguarda la fisicità dei movimenti al contatto con l'ostacolo.
L'auto che dovesse sbattere contro un muretto a bordo pista non tende assolutamente a rimbalzare irrealisticamente, ma incassa invece il colpo e tende a rimanere incollata per la forza centrifuga.
Purtroppo il limite imposto dagli invalicabili bordi della pista tende a farsi sentire spesso

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Neve e nebbia, senza dubbio correre con queste condizioni è l'ultima cosa intelligente da fare se si vuole tornare a casa in buone condizioni, ma in fondo è questo lo spirito del rally no?

Ecco la Lancia Stratos, un vero gioiello di tecnologia, come la nipote Delta colonna portante del marchio Lancia.

e, anche quando ci si aspetta che l'auto continui la propria corsa oltre la pista, questa rimane invece incredibilmente in carreggiata capottandosi.
A influenzare la guida della propria auto, inoltre, vi è poi la configurazione meccanica della stessa, operazione che si affronta all'inizio di ogni gara.
Sinceramente siamo rimasti piuttosto spiazzati dall'eccessiva povertà di questa sezione, in quanto le caratteristiche tecniche modificabili si limitano soltanto al tipo di gomme, alla rigidità delle sospensioni anteriori e posteriori e al tipo di rapporti del cambio.
Sicuramente sarebbe stato interessante implementare altri fattori come ad esempio l'intensità dello sterzo, ma evidentemente, alla Digital Illusions hanno voluto puntare più sull'immediatezza, senza affliggere il giocatore con particolarismi tecnici.

DIAMO I NUMERI

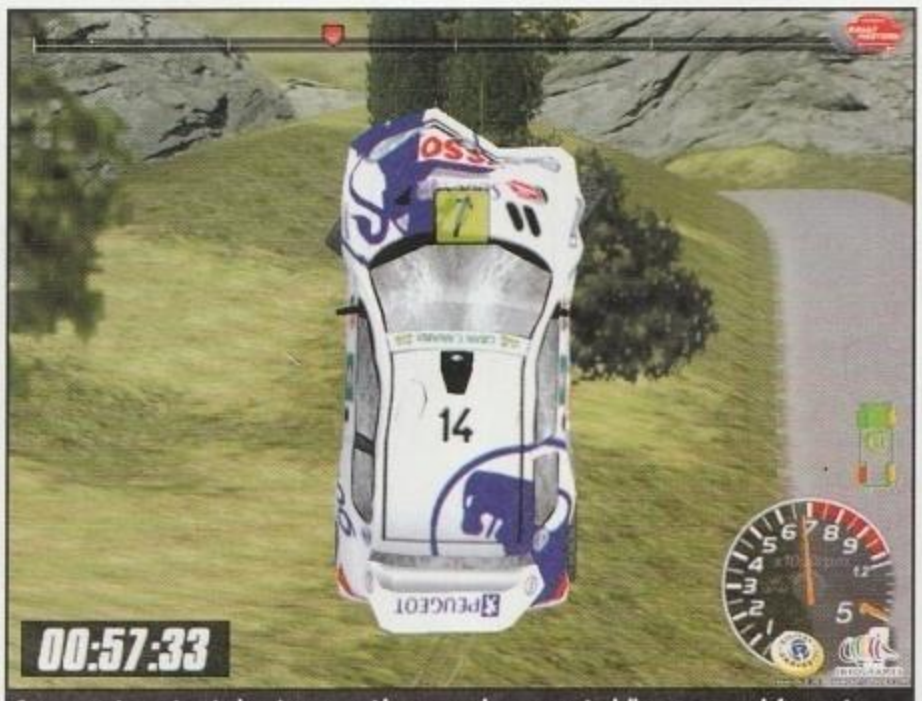
Il parco macchine di *Rally Masters* è piuttosto vasto, ma se si considera che le 22 auto disponibili non si limitano ai modelli di ultima generazione, si nota come necessariamente manchino alcuni nomi famosi, come per esempio la Ford Focus o la Seat Ibiza (forse perché sono le auto sponsorizzate da *Colin Mc Rae 2 e Rally Championship?*).
Tra i nomi presenti, per la felicità dei veri appassionati di auto, non mancano anche quelli di alcuni gioielli della storia passata, come la mitica Lancia Stratos, la Delta Integrale e l'Audi S1, che probabilmente riuscirebbero ad averla ancora vinta contro i nuovissimi e ipertecnologici modelli.
Oltre a questi prestigiosi nomi, la licenza della Gremlin vanta poi anche i nomi di 23 piloti reali, tra cui citiamo ad esempio Didier Auriol e Colin McRae. I tracciati, come detto in precedenza, sono più di 50 (il numero ovviamente non tiene conto di eventuali tracciati nascosti), suddivisi nelle nazioni Italia, USA, Indonesia, Gran Bretagna, Svezia e Gran Canaria.

CONCLUDENDO

Rally Masters sembra davvero un gran bel titolo, ottimo sia dal punto di vista tecnico che nel gameplay.
L'intelligenza artificiale si è dimostrata valida anche se forse, manca ancora di qualche modifica, soprattutto per quanto riguarda la modalità Rally Cross. La guida delle auto è soddisfacente così come la struttura dei numerosissimi livelli, che spaziano dalle tappe ai circuiti chiusi.
L'impressione è dunque buona e, tenendo comunque conto che si tratta sempre e comunque di un anteprima, possiamo affermare che probabilmente ci troveremo di fronte a una grande lotta per la supremazia, nei box, infatti, si sta preparando anche il seguito di *Colin McRae*, pronto anch'esso a fare scintille.

Luca Cominelli

I Digital Illusions hanno ben curato le condizioni atmosferiche. In questo caso si corre con la pioggia: notare la nuvola d'acqua sollevata dai pneumatici.



Con questa immagine risulta piuttosto evidente come la carrozzeria delle auto possa deformarsi. A dire il vero abbiamo appena cominciato, il motore, infatti, non sta nemmeno fumando...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GROUND CONTROL

Se dopo *Tiberian Sun* avete promesso di non toccare più uno strategico in tempo reale fino all'avvento di *Warcraft III*, allora, non leggete quest'anteprima... potreste venir meno alle vostre promesse...

INFO
Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Massive Entertainment
Sito Web: www.massive.se
Data di uscita: Maggio/Giugno 2000

Il mondo degli strategici in tempo reale è in continuo fermento e in attesa di qualche titolo di grosso calibro. L'hype in questi mesi è tutta a beneficio di *Warcraft III*, il nuovo episodio della fortuna saga creata nel lontano 1995 dai maghi della Blizzard. In attesa della materializzazione di questo titolo, vi proponiamo una ricca anteprima dedicata a un team di sviluppo svedese e al loro primo gioco chiamato *Ground Control*, un RTS che potrebbe rivelarsi come una delle più grosse sorprese dell'anno. La bontà di questo prodotto è testimoniata dal prestigioso publisher che si è accaparrato i diritti di pubblicazione: la Sierra. Questo *Ground Control* promette di essere il primo RTS interamente in 3D a proporre un'azione di gioco frenetica ed eccitante. Quindi, nell'attendere i vari *Dark Reign2*, *Warcraft III* e soci, il titolo della Massive potrebbe rivelarsi il "blockbuster" del mercato.

Le premesse, da quello che abbiamo potuto vedere e provare sulla nostra pelle, sembrano davvero ottime; le potenzialità di questo titolo e le sue innovazioni potrebbero portare e ridare nuova linfa a un genere ormai troppo clonato e abusato. Noi di PC Zeta siamo stufi di collezionare sui nostri scaffali montagne di cloni più o meno spudorati di *Command & Conquer*, *Stracraft* o di *Warcraft II*: il nostro sogno è quello di trovare un degno erede a questi ineguagliabili classici.

Dopo la mezza delusione di *Tiberian Sun* (è virtualmente identico al suo predecessore), siamo pronti a scommettere sulle enormi potenzialità di questo sconosciuto *Ground Control*, che potremmo considerare il "messia" degli RTS.

IN UN LONTANO FUTURO...

Il gioco programmato dalla Massive è ambientato in un ipotetico futuro, nell'anno 2419 per la precisione. Il pianeta Terra, dopo essere sopravvissuto alla Terza Guerra Mondiale, è sovraffollato e alcune potenze hanno deciso di iniziare a perlustrare la galassia alla ricerca di un pianeta da colonizzare. In questo periodo due fazioni si contendono l'egemonia sul pianeta e, onde evitare un nuovo conflitto bellico, hanno pensato di sfidarsi su un altro pianeta. Al di là della trama non propriamente originalissima, la colonizzazione è solo una banale scusa per massacrarsi senza esclusione di colpi su un territorio inesplorato.

Da una parte avrete la mega-corporazione Crayven, dall'altra l'Ordine New Dawn (una setta religiosa). La sfida tra le due potenze inizia sul pianeta Krig-7B e sarà uno scontro veramente duro. In *Ground Control* assumeremo il ruolo di un comandante, pronto all'azione insieme alle sue

Lens Flare e Bump Mapping a go go: *Ground Control* è pura gioia per gli occhi!

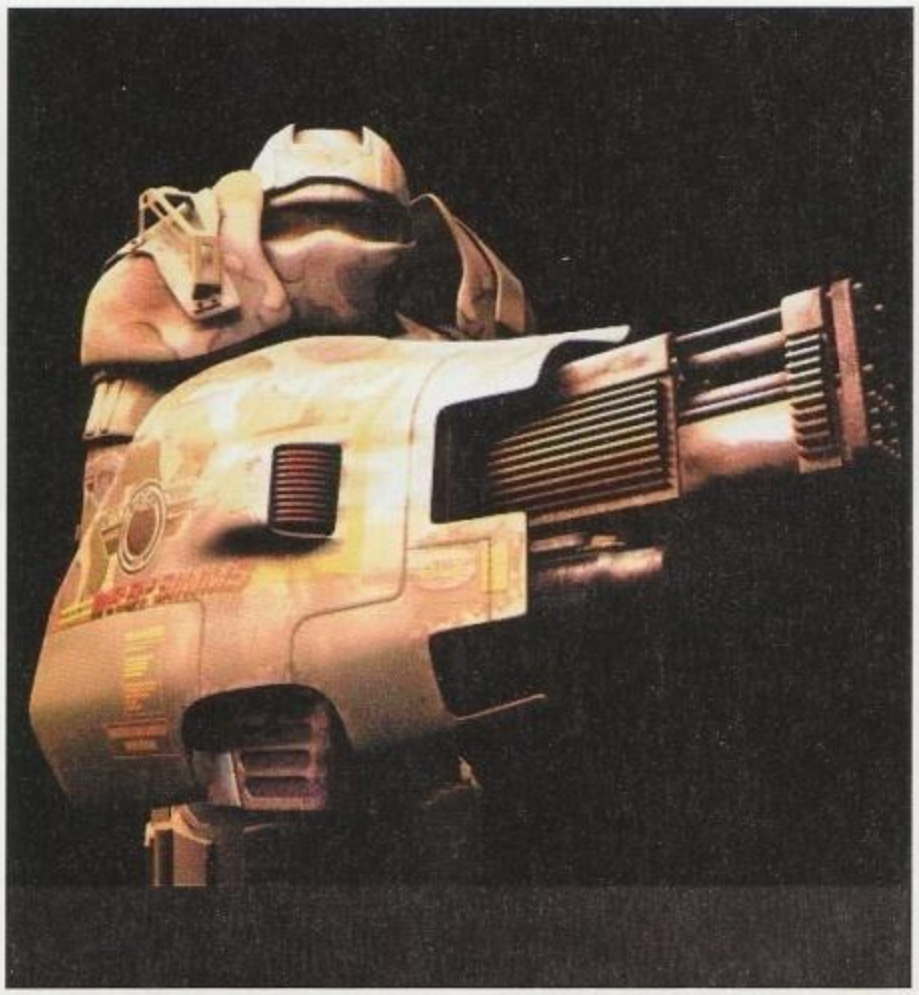
Gli effetti speciali si sprecano: il motore di gioco è davvero ben realizzato.

Qualcuno domattina dovrà raccogliere molti cocci...

Il team svedese sembra anelare luoghi lontani, caldi e desertici.

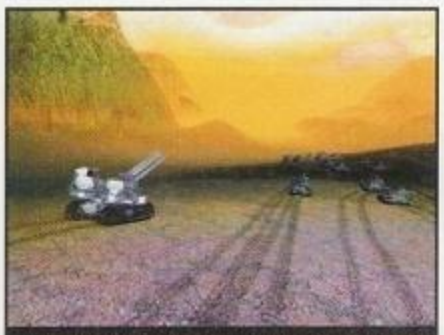
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LE MEGACORPORAZIONI

In questo box approfondiremo le caratteristiche e le peculiarità delle due fazioni in lotta per il predominio del pianeta Krig 7B. La corporazione dei Cravyen è una delle più potenti della galassia e ha già soggiogato numerosi pianeti. Nei loro progetti di dominio c'è la conquista di questo pianeta abitabile. Questa corporazione - come avrete potuto brillantemente intuire - fonda il suo potere sull'apparato militare: il comando è sempre alla ricerca di nuove tecnologie che gli permettano di mantenere la propria egemonia sulla galassia. I Crayven hanno sviluppato molte armi pesanti e hanno un apparato bellico piuttosto bilanciato: dispongono di una nuova generazione di carri armati assemblati in titanio pesantemente armati e molto robusti. Tatticamente, le unità della corporazione Crayven si muovono sul campo di battaglia lentamente, ma frontalmente sono veramente massicce; in più possono vantare un maggiore diversità di armi.
Al contrario, l'ordine di New Dawn può contare su truppe tecnologicamente all'avanguardia con armi basate sull'energia nucleare: preparatevi a cannoni dotati di acceleratori di particelle, generatori di luce e altre armi basate su queste tecnologie. Il vantaggio tecnico viene scontato a livello di leggerezza: certamente le unità dell'ordine di New Dawn sono più rapide, ma non possono reggere un fuoco prolungato, in quanto dotate di corazze leggerine...
Infatti, la strategia migliore adotta dai generali di questa corporazione è la guerriglia: è l'unico modo per sopperire a questa evidente fragilità. Una cosa interessante da notare è che ogni unità ha proprie caratteristiche tecniche e presenta differenze a livello di armature, di salute, di range, possibilità di imboscarsi, di percezione, di precisione e di velocità. Starà a voi conoscere al meglio le vostre truppe e sfruttare i punti di forza, evitando di farvi prendere in contropiede dalla bravura dei vostri avversari.



C'è un po' di effetto clipping, ma nel complesso lo splendore degli scenari è indiscutibile.

Un mezzo volante che sembra ispirato ai progetti di ala volante, in voga già negli anni '40.

La fanteria appare leggermente squadrata, ma il carattere da veri combattenti sprizza da ogni pixel.

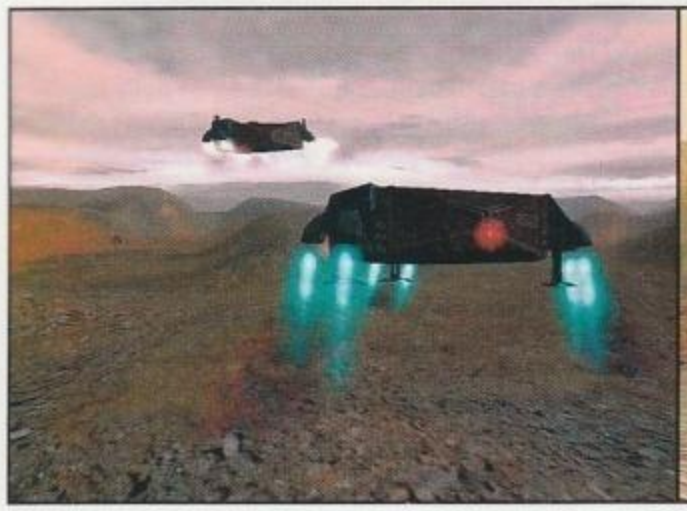
fedeli truppe. Il vostro gruppo di fuoco iniziale sarà composto da una serie di soldati, mezzi corazzati, aerei, pezzi di artiglieria, hoverbike e molti altri che non sveliamo per non rovinarvi la sorpresa. Uno dei pregi di *Ground Control* è l'assenza della solita ricerca di risorse per produrre e costruire nuove unità: nel gioco della Massive le truppe possono progredire solo dopo aver vinto alcuni scontri a fuoco. Questa scelta è stata effettuata in nome dell'immediatezza e della semplicità; mentre giocate, inoltre, avrete a seconda dello scenario e della missione un numero prefissato di unità. Questo aspetto distacca notevolmente *Ground Control* dalla massa di RTS alla *Command & Conquer*, dove è basilare ricercare un certo tipo di risorsa per costruire un numero spropositato di unità. L'obiettivo primario del team svedese in *Ground Control* è quello di ricreare il più realisticamente possibile i combattimenti e le scene di guerra. A giudicare da quello che abbiamo visto, l'intento è stato perseguito perfettamente. Quindi, nel gioco troverete solamente strutture reali come postazioni radar, la cosiddetta contraerea e avamposti con soldati di guardia. Per ricreare ad hoc questa frenesia, alla Massive hanno cercato di semplificare il più possibile e di rendere funzionale e immediato il controllo delle proprie unità: in pochi minuti sarete in grado di gestire il tutto con il mouse e con qualche tasto "scorciatoia". Questa apparente semplicità non significa che *Ground Control* sia uno strategico in tempo reale piuttosto semplice da giocare e senza alcun spessore, ambientato "solamente" in uno stupefacente mondo tridimensionale.

VOGLIO UN COMMANDO

Una delle più importante e gradite introduzioni nel gioco sviluppato dalla Massive è il famigerato "Comando APC", una particolare unità in grado di trasportare le truppe sul campo di battaglia, oltre a soccorrerle in caso di necessità. Questa gigantesca "astronave" vi permette di trasportare le vostre unità, con precisione svizzera, sul punto dai voi stabilito sulla mappa per sbaragliare le linee nemiche. Un'altra aggiunta interessante riguarda il fuoco "amico": ora anche le vostre unità potranno morire per mano vostra... quindi, massima attenzione nel momento in cui scatenate l'inferno... E' importante calcolare la traiettoria del fuoco, e ciò contribuisce a dare una maggiore profondità a *Ground Control*. Un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



altro fattore da tenere costantemente in considerazione è la tridimensionalità del mondo circostante: al contrario dei soliti RTS bidimensionali, la cosiddetta terza dimensione aumenta nettamente la profondità delle tattiche e strategie da utilizzare nel campo di battaglia. Oltre alla possibilità di nascondersi e rendersi invisibili agli occhi del nemico, bisognerà considerare la possibilità di attacchi molteplici magari dall'alto o dal basso. Se immaginiamo di progettare un'imboscata scendendo da una parete di una montagna, sicuramente, dovremo creare un diversivo per poter attaccare indisturbati o per evitare di essere massacrati dal fuoco nemico.

Le missioni da provare sono quindici per ogni fazione, con molteplici obiettivi da raggiungere per il completamento. In alcuni casi dovrete radere al suolo basi nemiche, in altri casi dovrete perlustrare la zona alla ricerca di qualcuno o di qualche cosa.

Grande importanza è data al campo di battaglia: gli scontri avverranno in montagna, nel deserto, nelle verdi campagne, in mezzo alla giungla o in qualche sperduto vulcano...insomma la varietà è assicurata!

Queste differenti ambientazioni avranno delle ripercussioni anche a livello strategico: in mezzo alla giungla riuscirete a imboscarvi meglio mentre nel bel mezzo di una regione nevosa sarete ampiamente visibili...

L'ambiente di *Ground Control* è modellato in uno stupendo 3D con grande profusione di giochi di ombre, di colori sgargianti e di texture di prima qualità. Una nota di plauso va fatto alla realizzazione del cielo: semplicemente fantastico! I tramonti sono incredibilmente realistici e sembrano presagire più

IL RITORNO DEGLI ORCHI

È il gioco più atteso dell'anno insieme a *GP3* dell'inafferrabile Crammond: è stata la sorpresa più lieta al recente ECTS. Il titolo della Blizzard si prepara a ridefinire i confini degli strategici in tempo reale e, probabilmente a creare un nuovo genere com'è accaduto cinque anni fa con *Warcraft II: Tides of Darkness*. Questo giocone presenta molte analogie con *Ground Control*, e non si limitano solo all'utilizzo di un ambiente tridimensionale, ma soprattutto a livello di puro design.

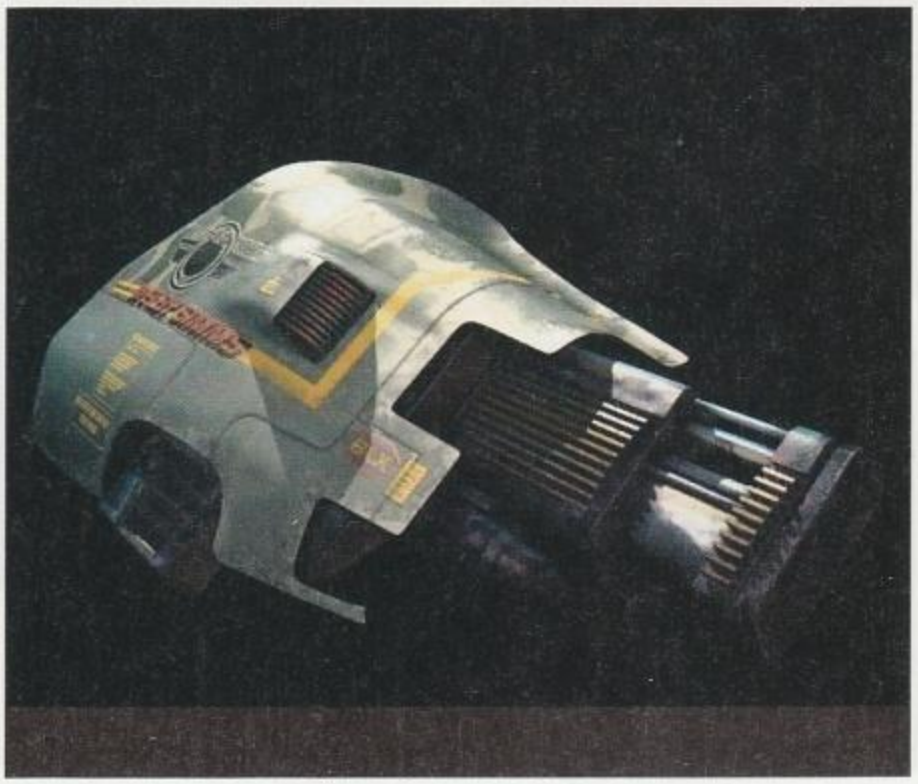
Come avrete visto dalle immagini, il cambiamento più significativo è il passaggio da un mondo interamente bidimensionale a uno perfettamente tridimensionale. Questa soluzione avrà delle ripercussioni soprattutto nella fase di combattimento: invece delle decine e decine di unità che si ammassavano prima di uno scontro, ora un dovremo aspettarci battaglie con al massimo una ventina di uomini. Questo è un tentativo da parte della Blizzard stessa di risolvere il problema dell'ammassamento di truppe prima di andare in battaglia: in *Warcraft III* combatterete solo con un stuolo di fedelissimi. Nel capolavoro annunciato della Blizzard troverete le città già pronte e non sarà possibile creare edifici o strutture ex-novo, ma solamente sviluppare quelle già esistenti. L'oro che troverete vi sarà utile per assicurarvi i servigi di qualche cavaliere, o per possedere una speciale magia o per progredire in qualche abilità. Gli scenari del gioco sono completamente modellati in 3D: ci saranno dislivelli del terreno, alberi, rocce, colline, montagne, fiumi eccetera.

All'inizio dell'avventura partirete con un solo eroe: gli altri si aggregheranno cammin facendo: come in un perfetto gioco di ruolo i vostri campioni guadagneranno esperienza con il proseguire delle battaglie e dell'avventura stessa. L'abilità intrinseca degli eroi è quella di poter comandare un certo numero di unità nel gioco. Ci sono ben sei razze in *Warcraft III*, delle quali tre sono ancora avvolte nel mistero: al riguardo la Blizzard è piuttosto abbottonata e tende a centellinare i particolari da diffondere alla stampa specializzata. Sappiamo solamente che ci saranno orchi, umani e i demoni della "Burning Legion". Il motore 3D, come quello di *Ground Control*, ruoterà la telecamera per vedere l'azione di gioco dal punto prediletto: a guadagnarci sono le animazioni che si presentano altamente spettacolari e molto più fluide. Insomma, ci troveremo di fronte a uno strategico con una forte componente ruolistica: alla Blizzard hanno deciso di fondere i due generi per creare un nuovo capolavoro, coniando per l'occasione il termine RPS (Role-Play-Strategy). Verrà data maggior enfasi ai combattimenti, con una predilezione per la tattica e per la strategia.

Come nel titolo della Massive, anche alla Blizzard si è pensato di togliere la nebbia di guerra: ora vedrete sullo schermo solo quello che i vostri ragazzi vedranno con i propri occhi. Sarà implementato anche un map editor che consentirà di ricreare su computer, qualsiasi cosa desiderate. Sul fronte multiplayer non è trapelato niente, però possiamo ipotizzare un supporto con i fiocchi, avendo la Blizzard contribuito alla diffusione del multiplayer con il suo server Battle.net.

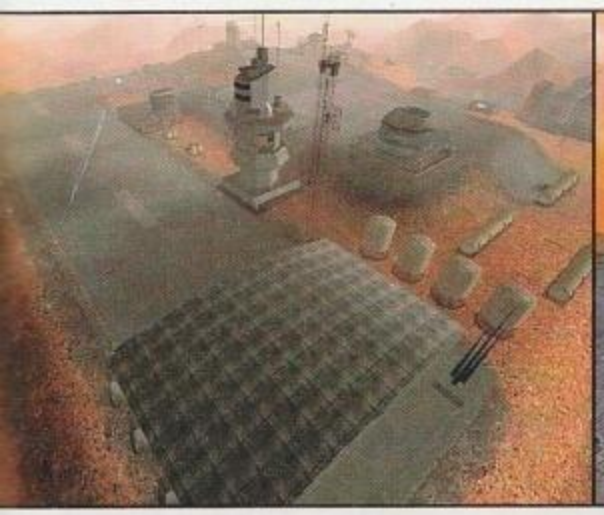
Una battaglia in notturna in un luogo innevato: le forze aeree sembrano avere la peggio.

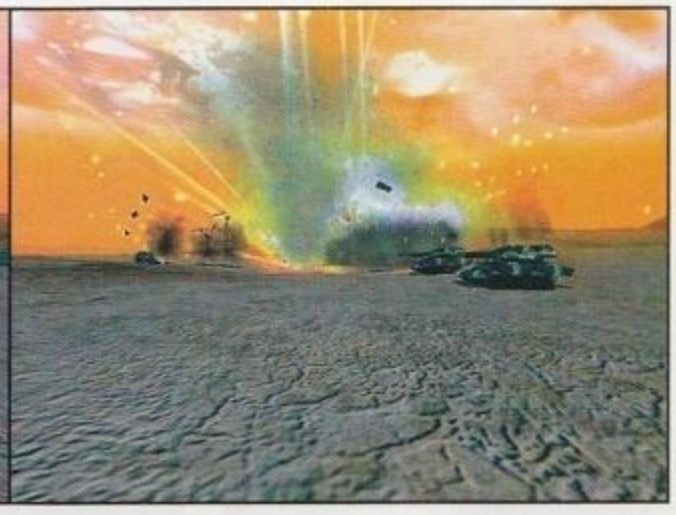
Bingo! Centrato in pieno! La contraerea funziona in modo davvero efficace.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





una passeggiata romantica che uno scontro a fuoco... E' molto bello l'effetto di fuoco dei pezzi d'artiglieria: quanto parte il proiettile, milioni di particelle invaderanno il vostro schermo.

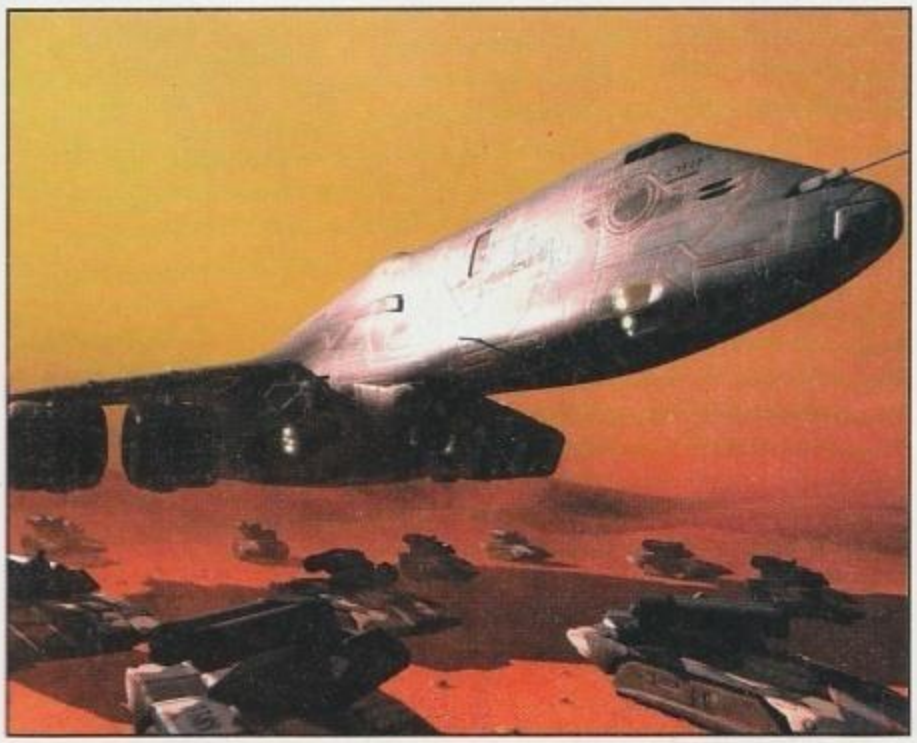
IL PERICOLO NEBBIA

Un'altra importante novità consiste nella scomparsa della nebbia di guerra, lanciata ai tempi da *Warcraft II* e ripudiata dalla stessa Blizzard nella realizzazione del terzo capitolo (leggetevi il box dedicato). Infatti, in *Ground Control* è stata sviluppata una "linea visiva" che vi consentirà di esplorare l'intera mappa durante lo svolgimento stesso della missione, senza per questo poter vedere dove si trova il nemico e le sue postazioni.

La stessa cosa varrà anche per le truppe gestite dal computer, che cercheranno di mimetizzarsi il più possibile. Questa è una delle componenti alla quale gli sviluppatori stanno cercando di dare maggiormente risalto. Ogni base sarà costantemente in allerta: non sarà per niente facile sorprendere le postazioni nemiche. Per cercare di rendere sempre più realisticamente la frenesia di un campo di battaglia, grande importanza è stata data al motore grafico, decisamente ottimo e piuttosto flessibile. Secondo il nostro parere è possibile che venga utilizzato per qualche altro progetto o che venga ceduto in licenza a qualche altra software house. Avrete a disposizione tutti gli effetti richiesti a un buon engine: quindi massicce dosi di bump-mapping, effetti lens-flare, texture di grande fattura, esplosioni dalla qualità straordinaria ecc. Il tutto è stato realizzato senza sacrificare il ben amato frame rate. Il motore grafico permetterà di utilizzare diverse telecamere, per seguire al meglio l'azione furiosa che infiammerà i vostri schermi: potrete muovere semplicemente l'inquadratura e trovare quella che più aggrada e che vi permetta di dare il massimo. Naturalmente *Ground Control* non è stato studiato solo per il single player ma, a giudicare da quello che abbiamo visto, sembra nato per il multiplayer: preparatevi a veder volare pezzi d'artiglieria, a veder fischiare razzi sopra la vostra testa, preparatevi al massacro totale con altri sette amici o nemici in rete locale o su un server via Internet.

Come in un gioco in perfetto stile *Quake*, sono stati implementati frenetici deathmatch, duelli uno contro uno e i programmatori stanno ancora lavorando su altre modalità da inserire: tra le novità spicca, sicuramente, la modalità chiamata "Flag Zone" nella quale dovrete catturare una bandiera e controllare nello stesso tempo diverse aree: a prima vista sembra un incrocio tra la classica "Capture The Flag" e la "Domination" di *Unreal Tournament*.

Raffaello Rusconi



UNO SVEDESE A MILANO

Parafrasando una nota canzone di Sting per il titolo di questo box, noi di PC Zeta abbiamo avuto l'occasione di incontrare nella "fumosa" Milano Martin Walfisz, presidente e factotum del team svedese Massive Entertainment. Eccovi un breve resoconto della nostra chiacchierata.

PC Zeta – Ciao Martin siamo contenti di vederti: ci siamo già incontrati all'ECTS ed eravamo rimasti molto impressionati dal vostro titolo. Quali novità ci puoi segnalare?

Martin – Beh, la più clamorosa è che abbiamo quasi terminato il gioco (e ride...). Diverse cose sono successe in questo periodo. Comunque, la più bella notizia che vi possiamo dare è quella di aver finalmente trovato un publisher (Sierra Studios) e un distributore sul suolo italiano (Leader) di assoluto valore.

PC Zeta – Martin, secondo te cos'è che distinguerà *Ground Control* dalla massa stereotipata di RTS presenti sul mercato?

Martin – Bella domanda a bruciapelo... *Ground Control* per noi si rivelerà superiore per l'azione frenetica che caratterizza il gioco in queste battaglie virtuali. E, poi per la sua immediatezza, la sua semplicità nel gestire un gruppo di uomini. Insomma, per giocare non dovrete passare ore sul manuale, ma vi basterà seguire per una decina di minuti il tutorial e sarete abili e arruolati... Noi vogliamo che la gente si diverta e che passi subito all'azione. Infatti, vi basterà prendere il controllo del modulo APC e, una volta che sarete arrivati nel punto prestabilito, potrete cominciare il massacro...

PC Zeta – Quanto realistico sarà il fuoco delle unità? L'artiglieria fornirà il cosiddetto fuoco di supporto?

Martin – Noi abbiamo cercato di fornire un maggiore realismo alle unità: ogni mezzo è stato studiato su una scala reale di valori e ogni singola unità avrà un proprio range per colpire. I veicoli si muovono in modo realistico in questo ambiente tridimensionale, e per fare ciò abbiamo sviluppato una fisica adeguata.

PC Zeta – Visto che avete quasi completato *Ground Control*, con cosa ci delizierete prossimamente?

Martin – E' una cosa buffa ma quando stai lavorando a un gioco si sviluppano sempre molte idee che poi non vengo mai inserite completamente. La stessa cosa è successa a noi: non abbiamo ancora terminato *Ground Control* e stiamo già pensando a cosa inserire in un ipotetico seguito, naturalmente, a patto che il nostro titolo venda parecchie copie...

PC Zeta – Per giocare a questa meraviglia, ci vuoi svelare per i nostri affezionati lettori quali saranno le richieste in termini di hardware?

Martin – Le richieste minime parlano di un Pentium II 266MHz, di 32 MB di RAM e di una buona scheda video. Per giocarlo alla grande consiglio invece un Pentium III o un K6, una scheda 3D dell'ultima generazione e 64MB di RAM.

PC Zeta – Allora Martin, ci sentiamo prossimamente per la recensione, e buon lavoro a te a tutto il tuo team!

Martin – Grazie e a presto...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

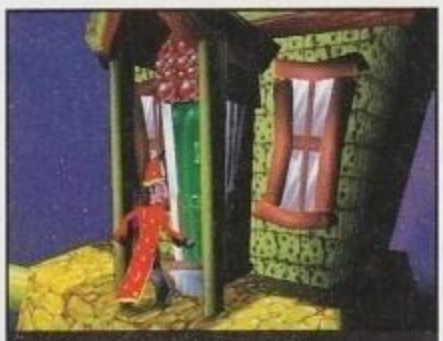
SIMON THE SORCERER 3D

Ebbene sì! Torna tra noi il mago più antipatico, sarcastico e scassaballe della storia dei videogiochi! E con lui tutta la sua carovana di squallidi freak!

INFO
Genere: Avventura grafica
Casa: Hasbro Int./Southpeak Int.
Sviluppatore: Headfirst
Sito Web: www.headfirst.co.uk
Data di uscita: Primavera 2000

Verresti a vedere la mia collezione di cimici? No eh?

Pur avendone giocate molte, non posso dire di amare alla follia il genere delle avventure grafiche. Non ho mai digerito il fatto che l'anima del gioco stia solo nel dover azzeccare la mera sequela di azioni decise dai programmatori. Trovo questo una sorta di atto di nonnismo che il giocatore, più o meno passivamente, finisce per subire. Data la limitatissima libertà di interazione propria di questo genere, ho sempre visto l'avventura grafica come una specie di laser game taroccato. I giochi di questo tipo li ho abitualmente intesi non tanto come prodotti ludici veri e propri, quanto come qualcosa di più simile a dei film o a dei fumetti. Storie magari belle da "guardare/sentire", più che da giocare. E quindi il mio approccio nei loro confronti è ben presto finito per sconfinare nel blasfemo, ovvero nel "soluzione alla mano, mi gusto un film di Roger Wilco". (e poi lamentati se non ti piacciono le avventure... che perdente! Nd Sole).
Non che questa sia la regola, ma è quello che mi capita sempre più di frequente.
Certo, non per questo posso dire di non aver trovato mai giochi validi in questa categoria. Anzi, tanti fra i miei "film" preferiti sono proprio avventure grafiche. E se la LucasArts non ha mai sbagliato un colpo in questo genere, nei miei gusti personali è proprio la Adventure Soft (oggi Headfirst) ad aver proposto i più grandi mostri sacri del genere. Se *The Feeble Files* è un'autentica chicca, i primi due episodi di *Simon The Sorcerer* sono davvero indimenticabili.
Era assolutamente irresistibile l'umorismo nero, triviale e stralunato che pervadeva il gioco, le numerosissime locazioni erano quanto di più immersivo si fosse visto: la cura dei particolari era degna di una personalità borderline e non c'era un solo personaggio, fra tutti quelli che costellavano l'avventura, che fosse puramente decorativo, ognuno a modo suo usciva davvero dallo schermo.
Volendo essere antipatici a tutti i costi, un piccolo difetto ai due giochi riusciamo a trovarlo: le varie sottotrame non si incastravano perfettamente l'una con l'altra, rimanendo spesso slegate e rendendo la storia forse un po' poco compatta. Nonono, fate finta che non l'abbia detto! Quei giochi erano semplicemente perfetti. Punto.


Ecco Simon che si introduce nottetempo nella casetta della famiglia Cuore.

Nel passaggio al 3D, Simon ha assunto una inquietante somiglianza con Pinocchio.

A ME GLI OCCHI PLEASE!

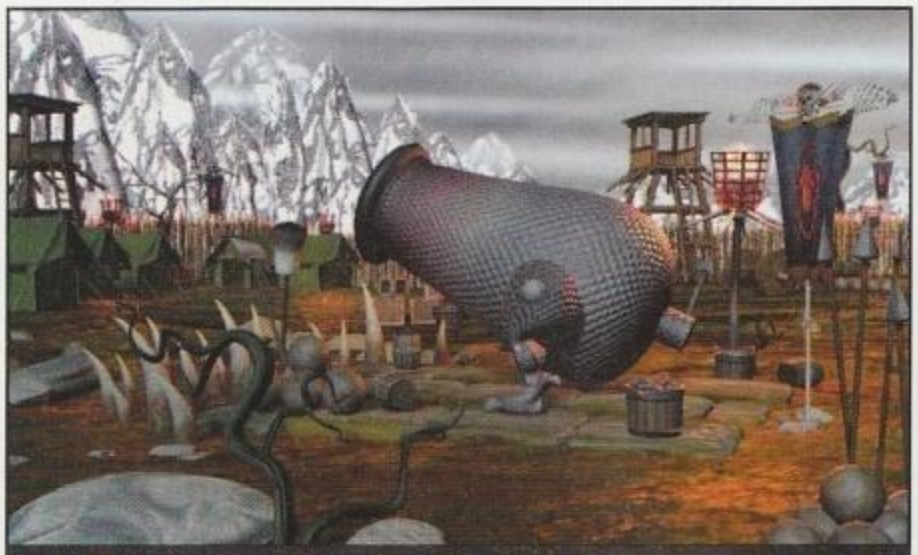
Ricordate come terminava *STS II*? Beh, non certo a tarallucci e vino, visto che al nostro eroe veniva rubata l'anima dal perfido, ma non sveglissimo Sordid. Ora, per fortuna, quella sottospecie di demo di un'anima è stata recuperata. E troveremo Simon a ingegnarsi per far ritorno alla sua vera casa, quella nel mondo reale. Da qualche parte infatti, si dice che esista un portale che mette in comunicazione col mondo vero, e Simon è proprio alla sua ricerca. Peccato che questa notizia arrivi anche alle orecchio del suo nemico numero uno, Sordid, che penserà bene di approfittarsene a discapito della nostra canaglia incappucciata.
Ebbene sì, anche Simon cavalca l'onda delle tre dimensioni. Una scelta un po' costretta, a dire il vero, visto che il gioco doveva essere inizialmente bidimensionale (era già in fase di sviluppo). Tuttavia, non essendoci stato modo di trovare un distributore che credesse in un titolo con un'anima un po' retrò, alla Headfirst è toccato soccombere alle spietate leggi del mercato: o 3D o morte.
E Mike Woodroffe, capo del team di programmazione, ha saggiamente risposto 3D. A dire il vero il motore grafico sul quale si basa il gioco non è che faccia letteralmente gridare al miracolo. Forse poteva essere buono due o tre anni fa, ma adesso risulta sinceramente un po' anacronistico. Le texture sono troppo compresse e i poligoni di certo non abbondano. E' vero, ci sono tutte le feature più trendy (ma ormai sempre più di serie), come la nebbia volumetrica, l'illuminazione in tempo reale, le ombre, l'alpha blending, le rifrazioni e le texture trasparenti, tuttavia l'aspetto globale, inutile negarlo, non convince. Niente di indecente, sia chiaro, ma bisogna ammettere che il feeling dei

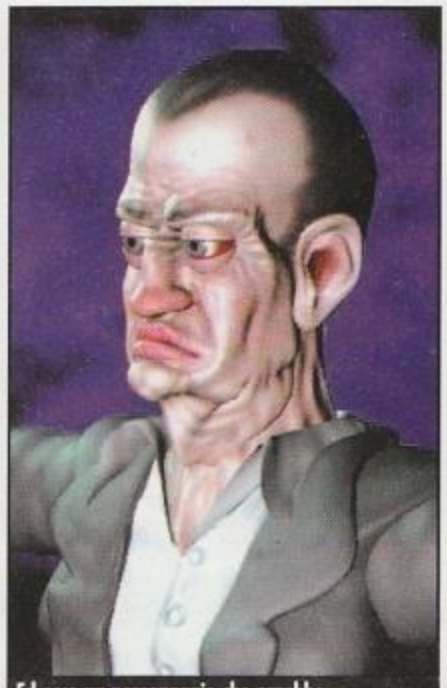
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

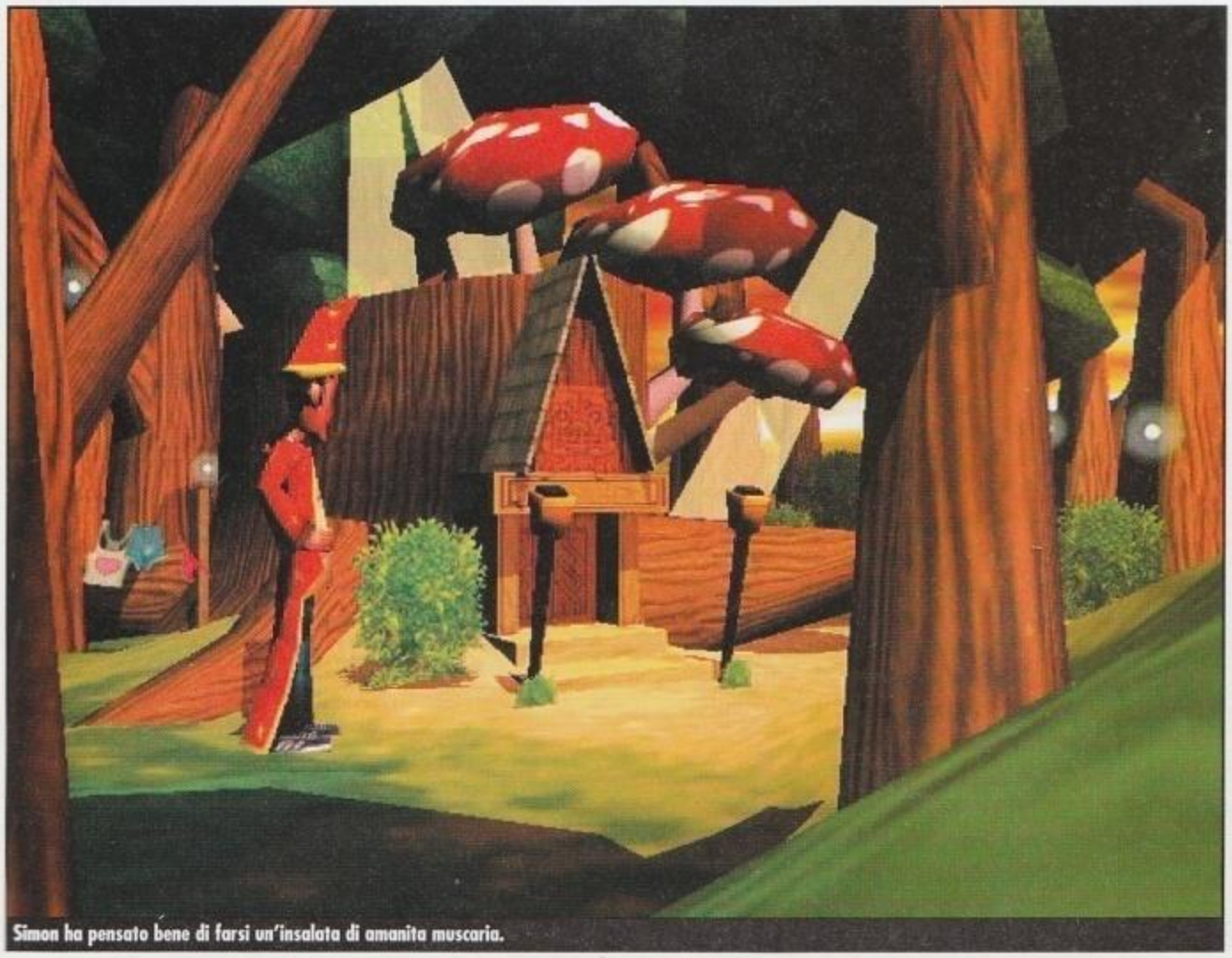
http://www.oldgamesitalia.net/

primi due capitoli si ritrova con molta fatica in questo seguito "all'avanguardia". La cura per i dettagli è crollata drammaticamente, i personaggi appaiono esageratamente cartoonistici, e sembra non esserci molto di più rispetto a quello che vediamo con un colpo d'occhio. Tutto pare complottare affinché il vecchio fan di Simon non riesca a sentirsi davvero "a casa". Ed è un vero peccato. L'impressione è di trovarsi di fronte ad una buona avventura grafica, ma che col *Simon The Sorcerer* che conosciamo noi non ha nulla da spartire.
Ci mancherebbe solo che l'arrivo di questa terza dimensione abbia portato Simon a dilettarsi in continui salti mortali e pistolettate agli orsi. Beh, a dar retta alla Headfirst c'è da tirare un sospiro di sollievo, visto ci hanno rassicurato sul fatto che non avremo quasi niente di tutto questo. "Quasi" nel senso che qualche sezioncina timidamente arcade non mancherà comunque, ma in ogni caso, a detta dei programmatori, l'impostazione del gioco sarà fondamentalmente quella dell'avventura grafica più classica: esplorazione, dialoghi e l'immancabile "usa questo con quello". Qualche saltuccio qua e là, ma roba di poco conto, via! I più smaliziati avranno comunque già capito che questa volta dovremo mandare in vacanza il fido mouse per abbracciare la tastiera. Simon sarà controllabile unicamente in questo modo. "Questo per sfruttare le nuove possibilità che ci dà un engine 3D" affermano alla Headfirst. Ma noi riusciamo a stento a trattenere qualche triste singhiozzo. Al giocatore sarà offerta la possibilità di modificare la posizione della telecamera in ogni momento del gioco. Il motore grafico implementa, infatti, diversi angoli di ripresa, uno in prima persona alla *Quake* (sigh!), uno in terza alla *Tomb Raider* (sob!), e una serie di telecamere fisse alla *Alone In The Dark* (yeppa!). Inutile dire che continuiamo a storcere il naso.
Buone nuove invece per quel che concerne l'approccio in sé con l'avventura, visto che questa volta si è pensato bene di costellare il gioco di percorsi alternativi e addirittura di modalità segrete accessibili solo una volta arrivati ai titoli di coda. Questo è ciò che è stato promesso dalla Headfirst. Mentirei se dicessi che ho anche una precisa idea di quali modalità di gioco segrete possono essere inserite in un'avventura grafica, ma tutto questo è certo ben accetto. E' tuttavia facile, visto anche il motore 3D del gioco, sospettare che le modalità bonus stiano più dalla parte di Lara Croft che non da quella di Simon. Vedremo.
Nel gioco ritroveremo fortunatamente tante vecchie conoscenze. Di certo tornerà il personaggio più amato di sempre nella saga, ovvero il mitico e costantemente depresso Paludoso, che grazie al suo (immondo) stufato di palude, da povero che era nel primo gioco, divenne il magnate di una grande catena di Fast Food nel seguito, la MacSwampling. Calypso, il nostro stravecchio maestro, ci beneficerà delle solite perle di saggezza, mentre Sordid, l'incarnazione di tutti i mali dell'universo, si darà nuovamente da fare per farsi una giacca con la nostra pelle. Naturalmente confidiamo di rivedere anche tanti altri indimenticabili personaggi, come il Gollum, i demoni Max & Gerald, l'Uomo-Pudding, la colonia di tarli, il gruppo di giocolieri e i nani minatori.
Per godersi il gioco basterà avere un P200 accessoriato con 32 MB di RAM. L'engine grafico sfrutta sia le Direct3D che le OpenGL e le Glide. I migliori risultati si otterranno proprio con queste ultime, e basterà una semplice Voodoo 1 per far girare il tutto. *Simon* dovrebbe essere in quasi imminente uscita sia per PC che per Mac, ma non è detto che il gioco non venga in futuro convertito anche per Playstation, Nintendo 64, Dreamcast e Playstation 2. Certo, le ambizioni non mancano alla Headfirst.
E' però un peccato, lasciatecelo dire, che non si sia pensato anche ad una versione per Amiga, visto che la casa di Simon aveva in passato avuto il coraggio di proporre, in tempi già difficili, i primi due capitoli della serie anche sulla gloriosa macchina di casa Commodore.
Dal canto nostro attendiamo con fiducia l'uscita di *Simon The Sorcerer 3D*. Certo, per gli aficionado dei primi due giochi sarà arduo riuscire ad accettare tutti questi cambiamenti. Ma niente è ancora detto.
E a questo punto vogliamo anche il seguito di un'altra mitica creatura della Headfirst (ex AdventureSoft, ex Horrorsoft): a quando *Elvira 3*? Cosa? No, ho detto 3 e non 3D!

Alessandro Gori


Una schermata del terzo capitolo di *Simon*, come doveva essere e come non vedremo –sigh- mai. Tutta colpa della terza dimensione!


Ed ecco un personaggio che sarebbe dovuto essere nell'ormai accantonata versione 2D di *STS3*.


Simon ha pensato bene di farsi un'insalata di amanita muscaria.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR WARS FORCE COMMANDER

La LucasArts si appresta a lanciare sul mercato questo titolo tanto atteso quanto rimandato e rimaneggiato. Che gli strategici in tempo reale siano con voi!

INFO
Genere: Strategico
Casa: LucasArts
Sviluppatore: Interno
Sito Web: www.lucasarts.com
Data di uscita: Marzo
Distributore: C.T.O. Tel. 051-6167711

Ormai sono anni che se ne parla, l'ingresso della LucasArts nel campo degli strategici in tempo reale doveva avvenire da tempo, ma *Force Commander* è stato posticipato più volte. La ragione di questo ritardo è semplice, il gioco inizialmente doveva avere un'impostazione 2D, come tutti gli altri titoli della concorrenza (la febbre da strategici in tempo reale bidimensionali inizia a calare solo adesso, ma c'è stato un periodo in cui ne uscivano quasi cinque al mese...); ma decisero poi di stravolgere il tutto per dargli una più originale grafica 3D che avrebbe permesso anche uno schema di gioco più moderno e libero.

Adesso *Force Commander* è finalmente alle porte, e uno dei suoi punti di forza consiste nel permettere al giocatore di calarsi negli scenari di guerra tanto amati dagli appassionati della trilogia originale. Il gioco vi vedrà vestire i panni di Brenn Tanter, soldato dell'esercito imperiale che lungo il gioco scalerà la gerarchia militare lungo i diversi teatri di battaglia. Con il procedere degli eventi, però, ci si ritroverà a guidare anche i ribelli in una trama che si preannuncia ricca di colpi di scena.

Il gioco conterrà ventiquattro missioni, le prime dodici alla guida degli Imperiali, le successive al comando dei Ribelli. Il gioco inizia leggermente prima della ricerca dei droidi su Tatooine vista nel primo *Guerre Stellari*; vi ritroverete quindi a stanare i ribelli su Hoth (nella leggendaria scena che vedeva gli AT-AT come assoluti protagonisti), per poi finire tra le fila della Ribellione sulla luna boscosa di Endor, nel tentativo di disattivare lo scudo che protegge la seconda Morte Nera. Persino i boschi di Yavin4 faranno da sfondo a uno dei livelli. Durante lo svolgersi del gioco ci saranno anche missioni ambientate in luoghi mai visti al cinema, ma ben noti agli appassionati, come le calotte polari di Coruscant e le verdi lande di Corellia, giusto per aggiungere un po' di varietà al tutto.

Il gioco ha un'impostazione diversa rispetto ai titoli tipici di questo genere, non bisognerà scavare minerali o cercare risorse particolari per poi creare l'esercito imbattibile con cui andare a schiacciare l'avversario. La LucasArts ha preferito concentrarsi sulle battaglie vere e proprie. Il giocatore avrà a disposizione un certo numero di Command Points, questi punti gli serviranno per acquistare (o meglio, per far scendere sul pianeta) le diverse unità che ritiene utili, mezzi o personaggi che siano, e il gioco si basa molto sulla corretta gestione di questi punti. Completando gli obiettivi primari se ne raccolgono altri, così come distruggendo le unità nemiche, entrando nelle grazie dei propri superiori, portando a termine missioni secondarie o magari conquistando gli avamposti altrui che possono essere poi utilizzati a proprio piacimento. Altra peculiarità di *Force Commander* consiste nella possibilità di usare dei personaggi "speciali"; questi personaggi sono dotati di abilità particolari che gli permettono di potenziare le unità che controllano, magari rendendole più efficienti in battaglia o più resistenti. C'è forse bisogno che vi si dica che i personaggi in questione sono i protagonisti dei vari film? Ci troveremo quindi a decidere come utilizzare Darth Vader, Chewbacca, Luke e sorella, Han Solo e tanti altri. Ogni fazione ha poi delle unità speciali, come gli infiltratori dei Ribelli, che possono servire in occasioni particolari a capovolgere le sorti di una battaglia. Per quanto riguarda i mezzi e le unità si parla di una cifra superiore a quaranta: dalle veloci Speederbike, ai mastodontici AT-AT, dai bombardieri Y-Wing della

Un gruppo di vecchie conoscenze è appena atterrato su Endor...

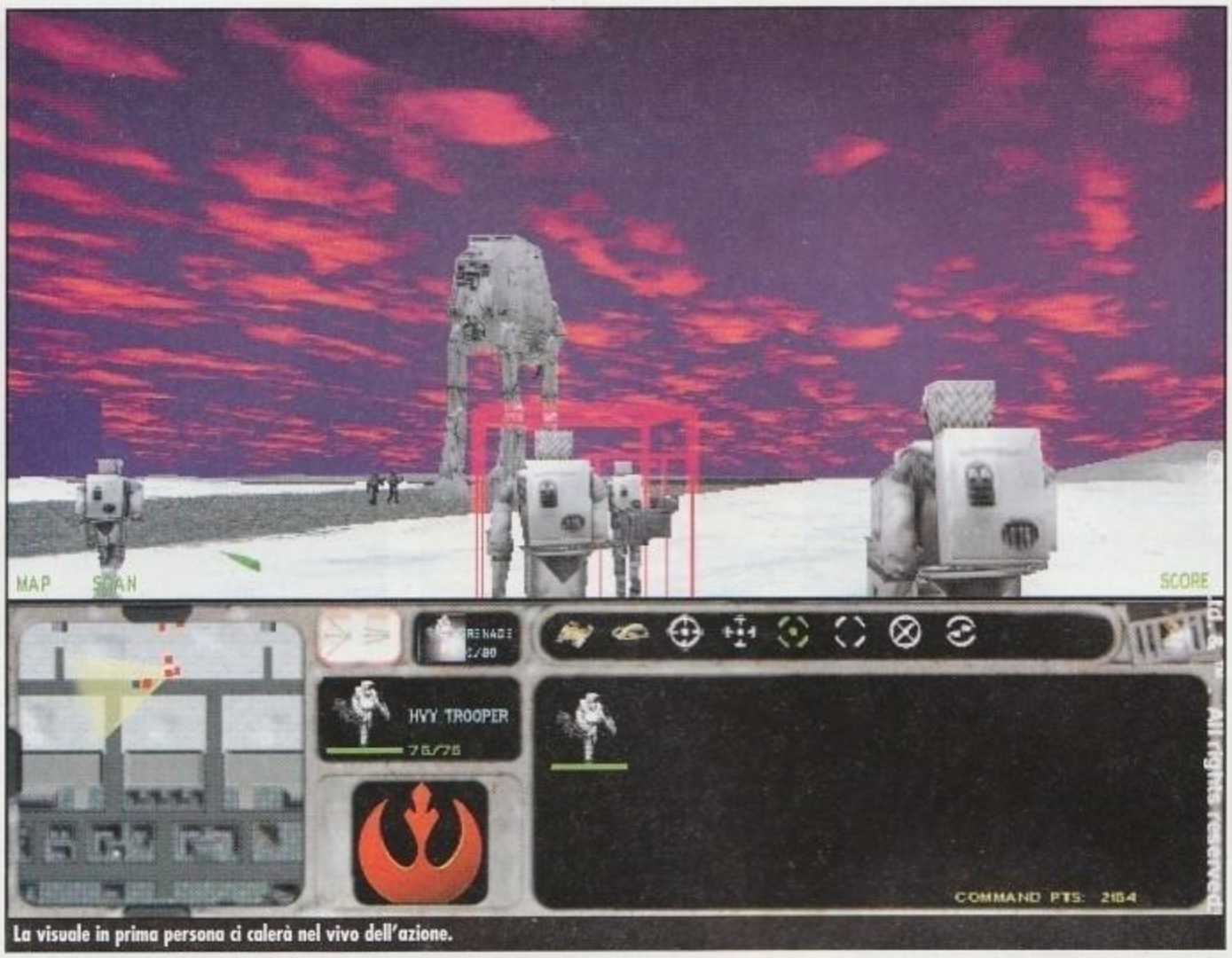
Massacrare gli Ewok sarà una soddisfazione senza pari per chi non li ha mai potuti soffrire.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FORZA DELLA RETE

In rete esistono una marea di siti dedicati alla Trilogia (futura esalogia bisognerebbe ormai dire), e siccome qui vi si vuole un sacco bene, abbiamo deciso di indirizzarvi verso un paio di lidi sicuri. Il primo da visitare è sicuramente www.starwars.com, che contiene tutto ciò che riguarda i film già usciti. Per quelli di voi che vogliono gettarsi in un sito completissimo fatto da fan, l'indirizzo da scrivere sul browser è www.jedinet.com. Al suo interno troverete di tutto, anticipazioni e notizie fresche, immagini, suoni e persino finti poster dei futuri Episodio II e III creati dai fan. Infine, se il vostro desktop vi sembra spoglio, c'è da visitare il Theed Museum che contiene oltre cento immagini da usare come sfondo, tutte molto ben fatte ed eleganti. Se le volete, andate al seguente indirizzo: www.starwars.priv.pl/theed/index.htm.



La visuale in prima persona ci calerà nel vivo dell'azione.

Ribellione ai TIE Bomber, la controparte dell'Impero, in più sono state create per il gioco delle unità completamente nuove e mai viste prima.

UNA DIMENSIONE NUOVA

Force Commander si presenterà, come detto prima, completamente in 3D, sia negli scenari sia nella rappresentazione delle varie unità.

La terza dimensione riesce a modificare molto l'impostazione di un gioco strategico, sia per quanto riguarda la disposizione sul campo di battaglia dei mezzi, sia per quel che concerne la struttura degli scenari. Montagne, valli e pianure necessitano uno studio topografico delle varie mappe per individuare i punti migliori dove sferrare un attacco a sorpresa, o dove arroccarsi per difendersi al meglio. Il 3D ha, probabilmente, anche influenzato la scelta di non permettere ai giocatori di crearsi eserciti infiniti che avrebbero potuto saturare le capacità di calcolo dei PC. Un compromesso forse, che però riesce ad aumentare il realismo, se così si può chiamare, di *Force Commander*.

E' sicuramente più intrigante dover gestire un esercito dove ogni unità va usata con intelligenza e attenzione, che non stare a scavare minerali per creare armate infinite da gettare al macello. Graficamente il gioco sembra avere alti e bassi, i poligoni usati per i personaggi e i mezzi sembrano piuttosto scarsi e le texture a volte appaiono scialbe e poco particolareggiate, specie se si confronta *Force Commander* con gli ultimi titoli usciti.

In altri casi gli scenari e le ambientazioni risultano meglio riuscite, ma per esprimere un giudizio finale è certamente meglio attendere il gioco definitivo.

Tutto dipende anche dalla posizione della telecamera che può essere mossa a piacimento e, volendo, potrete anche vedere l'azione dagli occhi di una qualsiasi delle unità in gioco. *Force Commander* supporterà il multiplayer in LAN e via Internet, con la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente, anche in modalità cooperative. Le mappe studiate appositamente per il gioco in multiplayer sono ventisette, ma volendo si possono anche utilizzare quelle del gioco in singolo.

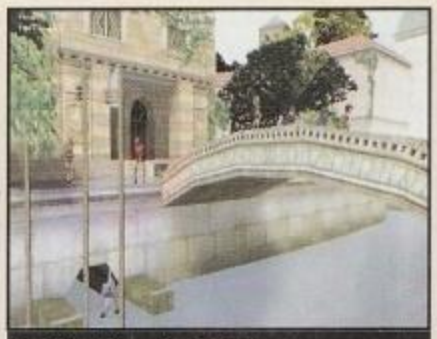
Ugo Laviano

Scampagnata sulla neve per Darth Vader e compagni.

Tatooine esterno giorno: a destra il Sarlacc sta ancora digerendo la sua ultima cena.

TRA POCO TEMPO IN QUESTA GALASSIA...

Se ne mormora da tempo, finalmente abbiamo qualche immagine da mostrarvi di *Episodio I: Obi-Wan*. Il gioco sarà una sparatutto in 3D con visuale sia in prima che in terza persona. Durante il gioco vestiremo i panni del "padawan" di Qui Gon Jinn mentre si allena per diventare un Jedi a tutti gli effetti, imparando a usare le vie e i poteri della Forza e la sua fida spada laser. Le ambientazioni ricalcheranno quelle viste in Episodio I, non mancheranno quindi i deserti di Tatooine, le paludi di Naboo e la città di Theed. Le varie acrobazie eseguite da Obi-Wan saranno create usando il motion capture, donando al tutto un certo realismo. Si spera che la progettazione dei livelli sarà gustosa come quella ammirata nei vecchi *Dark Forces* e *Jedi Knight*, per il resto si sa ben poco. La data di uscita di Obi Wan è ancora incerta, nel frattempo gustatevi le prime foto disponibili.


La città della regina Amidala farà da scenario ad alcuni livelli.

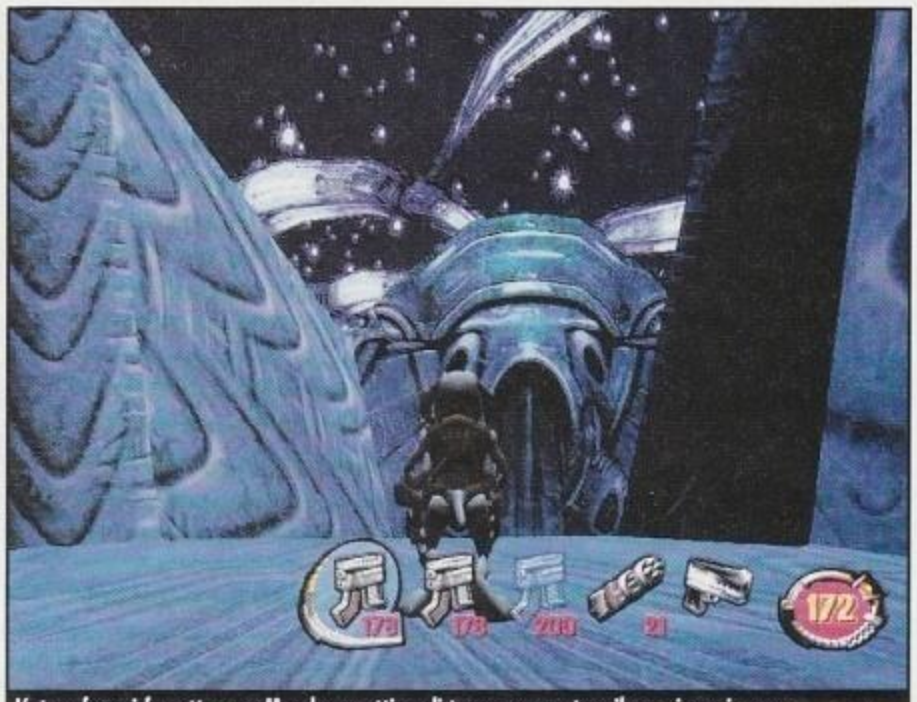
Le foreste di Naboo pullulano di Droidi Distruttori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MDK 2

La BioWare scavalca la Shiny e con il suo beneplacito si appresta a lanciare il seguito dell'acclamato *MDK*, con una trinità di personaggi tutti a disposizione del giocatore...


L'atmosfera si fa notturna e Max ha un attimo di tempo per gustare il suo sigaro in pace.

INFO
Genere: Action Adventure
Casa: Virgin/Interplay
Sviluppatore: BioWare
Sito Web: www.westwood.com
Data di uscita: Primavera 2000

Il primo *MDK* fu un titolo di sicuro interesse quando, ormai anni or sono, si presentò sul mercato. La visuale in terza persona era per l'epoca quasi una novità e a questo si aggiungevano parecchie caratteristiche che lo elevarono al di sopra della concorrenza. Sarà stato per il carisma del personaggio con la sua tuta da super cecchino, sarà stata l'ironia che permeava il titolo (tipica della Shiny vi ricordate dell'esilarante *Earthworm Jim*?), sarà stata la raffinatezza grafica che abbagliava per la sua classe più che per la sua potenza, sarà stato quel che sarà stato ma *MDK* è un titolo che molti ricordano ancora con affetto. La trama del primo episodio era il solito pretesto per fare strage di alieni invasori che volevano depredare la terra delle sue risorse minerarie con degli enormi macchinari che lasciavano dietro di se solo morte e distruzione (conosciuti come Mine Crawler). La storia del secondo non si discosta di una virgola e vede semplicemente il ritorno degli alieni, a quanto pare non paghi delle mazzate già ricevute, pronti a razziare nuovamente il nostro amato pianeta. Kurt, il protagonista di *MDK* si appresta a tornare quindi in azione con i suoi due compagni di merende, il folle e pavido Dottor Hawkins e il cane robotico Max dotato di ben sei zampe e amante dei sigari cubani. La prima cosa che differenzia *MDK 2* dal suo predecessore consiste nella possibilità di usare tre diversi personaggi, al contrario del primo titolo, dove il giocatore vestiva unicamente i panni, o meglio la tuta Coil Suit, di Kurt. Durante il gioco ci troveremo di volta in volta nei panni di uno dei tre personaggi, ogni singolo livello è stato creato appositamente per un personaggio, sarà quindi la storia, nel suo svolgersi, a farci vestire il ruolo di Kurt, di Max o del Dottor Hawkins. Pare che solo l'ultimo dei dieci livelli del gioco permetterà al giocatore di scegliere quale dei tre eroi interpretare (si vocifera persino dell'esistenza di un personaggio segreto, ma noi non vi abbiamo detto nulla, intesi?). Le differenze tra i personaggi riescono a rendere molto più vario lo schema di gioco rispetto al primo *MDK*. Infatti, se i livelli che hanno per protagonista Kurt si basano molto sul cecchinaggio e sulla distanza, con la necessità di centrare bersagli o distruggere gli alieni, quelli che invece vedono Max in azione sono dedicati all'azione più pura, come in una versione cinofila di un film di John Woo. Il Dottor Hawkins invece è proprio un caso a se stante, i suoi livelli sono più simili a un'avventura grafica che non a un gioco d'azione e lì, più che i riflessi, dovrete far lavorare il cervello.

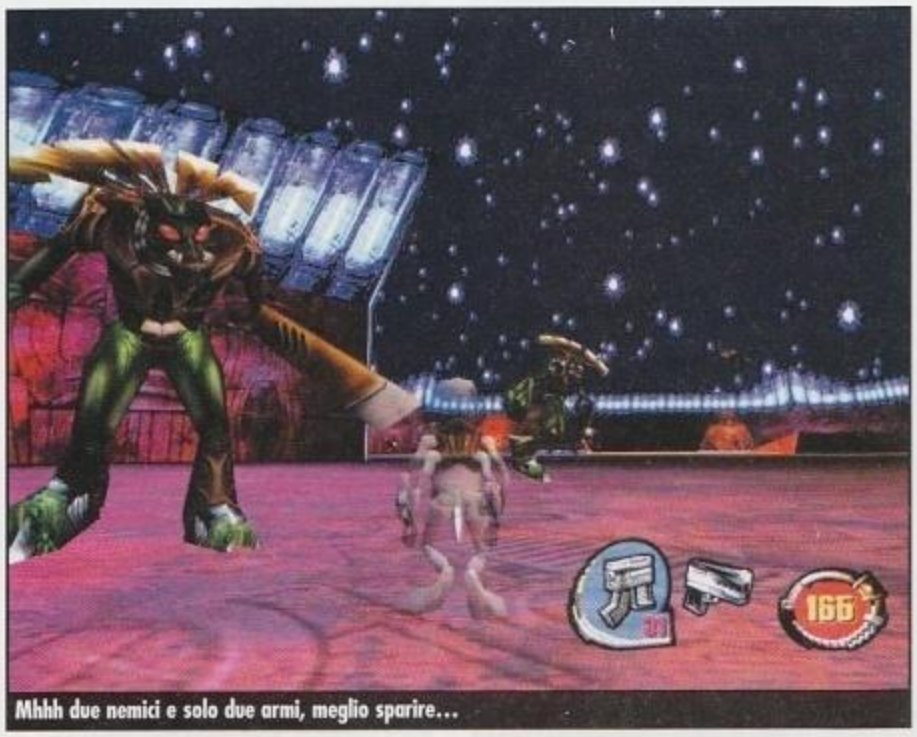
RITORNO AL FUTURO

Abbiamo avuto modo di provare una versione preliminare del gioco che includeva parecchi livelli completi e quindi possiamo scendere maggiormente nel dettaglio. Giocare con Kurt è un po' come tornare a casa: la prima fase del primo livello serve più che altro da tutorial, ma in realtà nulla è cambiato o quasi. Il mouse serve sempre per girarsi e i tasti direzionali per muoversi; con un tasto apposito si entra in modalità cecchino e si può ingrandire a piacimento l'immagine per centrare anche il bersaglio più lontano. Il tasto sinistro del mouse serve per sparare con il mitragliatore impiantato sul braccio, mentre quello destro serve per saltare e planare, nulla di nuovo sotto il sole quindi. Naturalmente Kurt può fare affidamento sui soliti bonus sparsi lungo il tragitto: granate particolarmente distruttive, invisibilità, munizioni varie per la modalità cecchino e il sempre simpatico fantoccio gonfiabile che serve a trarre in inganno i nemici. Giocando quindi al primo livello siamo rimasti un po' con

Una selva di piccoli alieni fugge a gambe levate emettendo forti e squassanti peti. Il fascino del triviale è indiscutibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Mhhh due nemici e solo due armi, meglio sparire...

l'amaro in bocca perché la sua struttura e le idee sono state tutte già viste nel primo *MDK*.

Il buon Kurt però scompare alla fine del livello e nel secondo ci si ritrova a controllare il fido cane tabagista Max; qui le cose cambiano leggermente, la componente strategica fornita dalla modalità cecchino di Kurt scompare in favore di una tempesta di pallottole. Le quattro braccia di Max possono, infatti, imbracciare altrettante armi e lungo i livelli potrete quindi decidere se usare una, due, tre o quattro bocche di fuoco contemporaneamente. Il bello è che le armi sono diverse, quindi potreste ritrovarvi a sparare a un povero alieno con una magnum, un uzi, un mitragliatore a nastro e un fucile a pompa: devastazione totale!

Usare Max è veramente uno spasso e anche se le armi hanno un certo numero di munizioni, difficilmente vi ritroverete con meno di tre braccia occupate. Oltre alle armi, lo scorbutico cane cibernetico può fare affidamento su uno zaino a razzo che gli permette di svolazzare verso zone altrimenti irraggiungibili, ma dovrete stare attenti al carburante, che tende a esaurirsi abbastanza in fretta.

Se i livelli con Max sono all'insegna dell'azione più pura, quelli che vi vedono vestire il camice bianco del Dottor Hawkins sono invece incentrati sugli enigmi e l'intelligenza.

Hawkins fisicamente è il più scarso dei tre (se Kurt possiede 100 punti vita e Max ben 200, il povero Dottore può fare affidamento solo sui suoi scarsi 60), ma ha la possibilità di manipolare vari oggetti per crearne di nuovi. Oltre al solito sistema di controllo per il movimento, Hawkins possiede, infatti, anche un inventario e un tasto per ogni mano, selezionando gli oggetti raccolti può utilizzarli o provare a combinarli assieme per ottenerne di nuovi. Se per esempio raccoglie del pane e un tostapane, può combinarli per creare un toast che gli rifornisce un po' di energia. Questo sistema

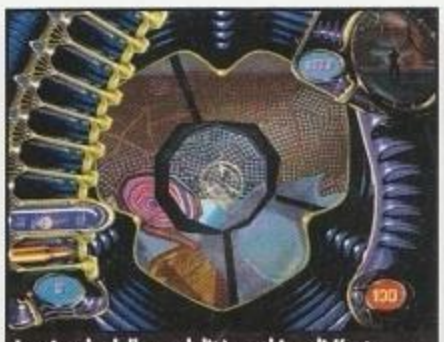
CHI FA DA SE FA PER TRE

Andiamo a conoscere più nel dettaglio i tre eroi (?) che dovrete impersonare in *MDK 2*.

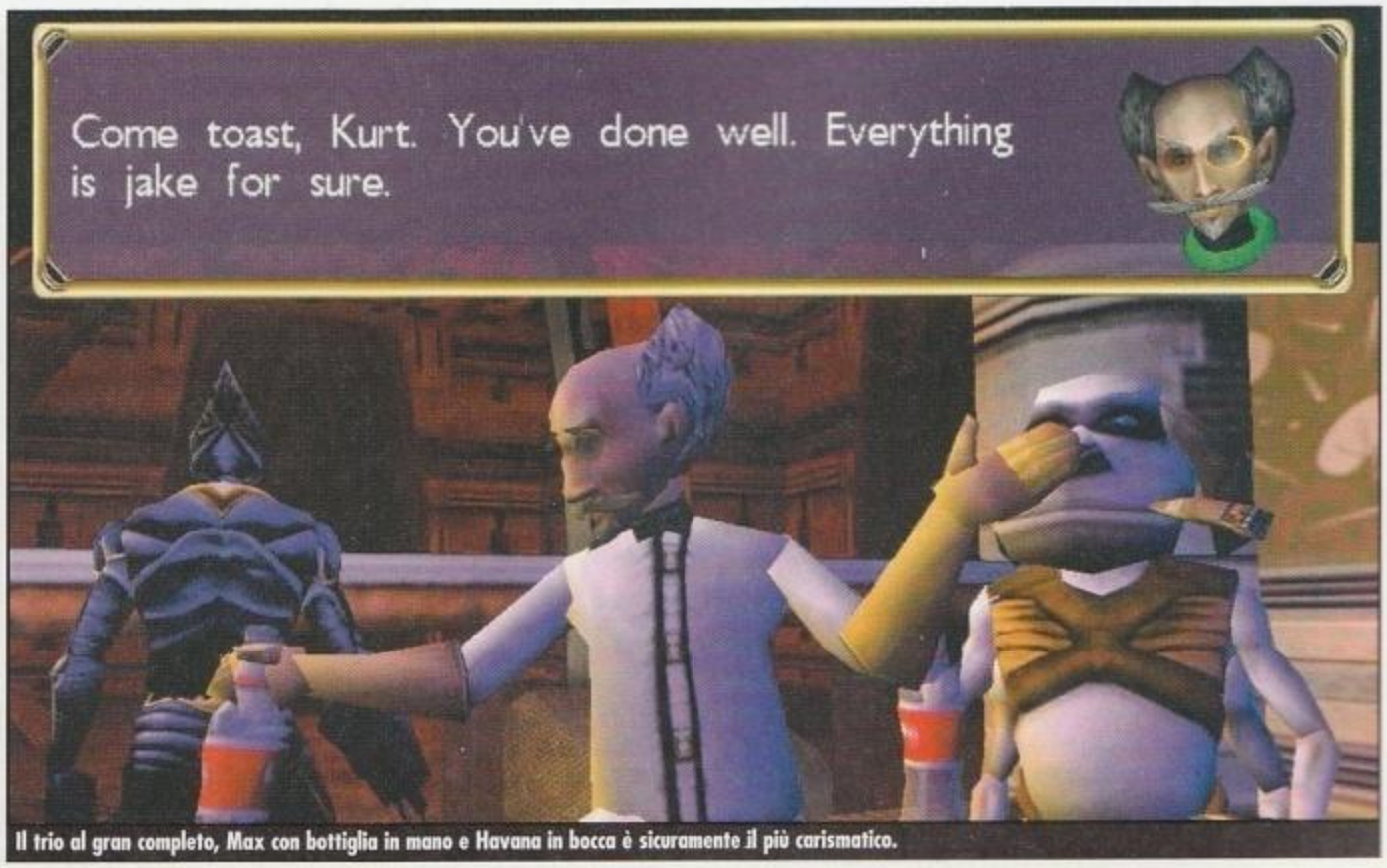
KURT si è ritrovato più o meno controvoglia a dover indossare la Coil Suit ideata dal Dottor Hawkins, prima era poco più che un inserviente dello scienziato, ma le circostanze lo fecero diventare un eroe. La Coil Suit oltre a essere molto elegante è anche un'ottima macchina da guerra. E' quindi un buon combattente visivamente molto carismatico, ma la sua specialità è sicuramente quella di poter uccidere i nemici o centrare particolari bersagli dalla lunga distanza.

MAX è una creazione artificiale del Dottor Hawkins, un cane robot dotato di ben sei zampe, le prime due gli servono per camminare mentre le altre quattro possono essere impiegate per imbracciare pistole e armi di ogni genere. Se in origine era un cucciolo piuttosto mite creato come animale da compagnia, i nuovi programmi inseriti nel suo cervello cibernetico lo hanno reso simile a un Cerbero. Forte, dal carattere duro e con un sigaro cubano perennemente in bocca, Max assume in *MDK 2* il ruolo del devastatore cinico e sprezzante del pericolo.

IL DOTTOR FLUKE HAWKINS è il classico scienziato pazzo. Piccato per le critiche che i suoi colleghi gli rivolgevano, definendolo un fanfarone e mettendo in ridicolo i suoi studi, si è auto esiliato nello spazio a bordo della nave spaziale Jim Dandy. Lontano dalla terra ha creato Max in base ai suoi lavori sull'intelligenza artificiale e la Coil Suit indossata da Kurt. La forza fisica non è di certo tra le sue qualità, ma il suo genio gli permette di manipolare gli oggetti per creare trappole o invenzioni devastanti il tutto partendo magari da un tostapane, un toast e del plutonio.


La visuale della modalità cecchino di Kurt, alla sinistra possiamo scegliere il tipo di proiettili da usare.

Stiamo planando con Kurt verso una piattaforma nel tutorial del primo livello.



Il trio al gran completo, Max con bottiglia in mano e Havana in bocca è sicuramente il più carismatico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Osserviamo la situazione dall'alto prima di seminare morte e distruzione.

Una stanza finalmente scevra di avversari, peccato che manchi ancora l'implementazione delle ombre nei personaggi.

Le sezioni platform non mancano mai, ma non lamentatevi troppo, avrete di che cibare i vostri occhi.

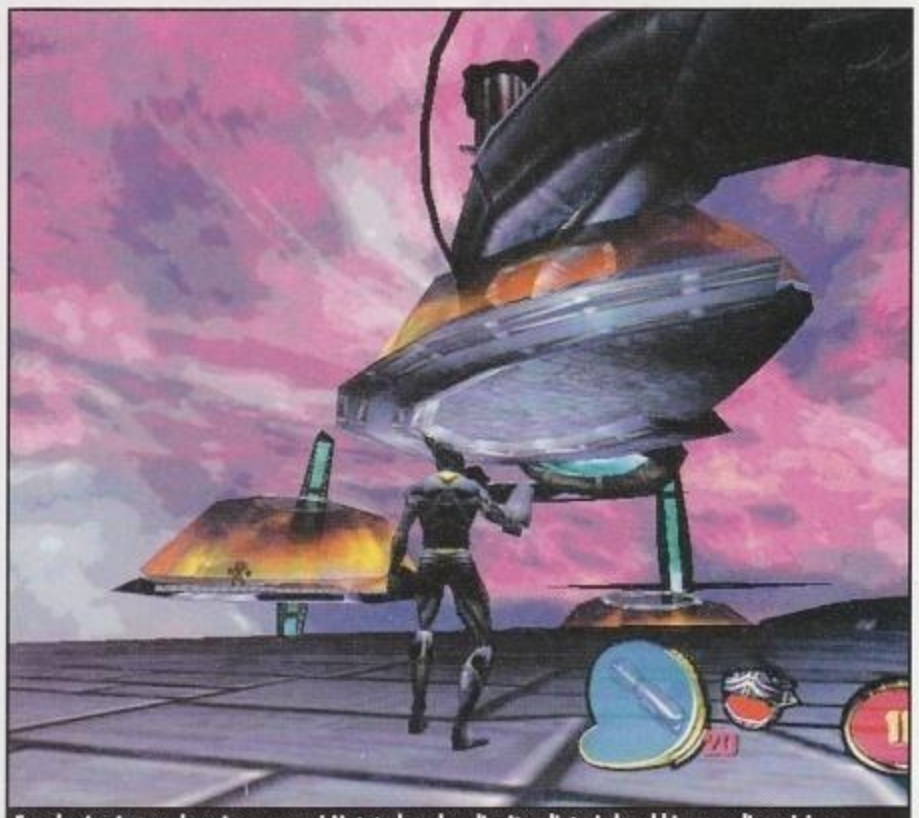
non serve però unicamente a sostentare il Dottore, ma viene principalmente utilizzato per creare armi di vario tipo. Combinando una bottiglia di liquore con un fazzoletto e un accendino, si può creare una molotov e così via. La cosa bella è che molte volte i risultati migliori, ma anche i più esilaranti, li si ottiene combinando oggetti assolutamente a caso. Sperimentare è veramente uno spasso, ma bisogna stare attenti perché alcune invenzioni possono anche risultare deleterie. Il sistema di gestione delle mani e dell'inventario è però leggermente scomodo e poco intuitivo e, soprattutto all'inizio, ci si mette un sacco di tempo a selezionare con le due mani gli oggetti da combinare. Bisogna però dire che i livelli che vedono per protagonista Hawkins sono molto meno frenetici, e queste difficoltà non inficiano troppo la giocabilità, anche se di certo una gestione migliore del sistema di controllo non avrebbe guastato, anzi.

LUCIDIAMOCI LE PUPILLE

Quello che stupisce di *MDK 2* è senza dubbio lo splendore della grafica, non tanto per la mole di poligoni impiegati, ma per la sua bellezza e raffinatezza. I ragazzacci della BioWare hanno svolto un lavoro egregio, considerando anche che il gioco riesce a essere esteticamente fedele al suo predecessore, spingendone allo stesso tempo le idee di design ai massimi livelli. Le texture che ricoprono gli ambienti sono dettagliate e finissime e denotano classe. Visivamente riesce ad avere un aspetto personalissimo e moderno, con le sue strutture Art Nouveau futuristiche che potrebbero ricordare la città sommersa di *Guerre Stellari: Episodio I* rivisitata in chiave tecnologica invece che naturalistica. Spesso entrando in un nuovo ambiente si rimane imbambolati a fissarne l'architettura caratterizzata da superfici curve, sfere fluttuanti, e trabeazioni fantasiose.
Per il momento ci lascia leggermente perplessi la difficoltà che sembra incontrare il gioco quando deve muovere molti nemici su schermo. Il frame rate tende a crollare appena la scena si fa un po' affollata, ma

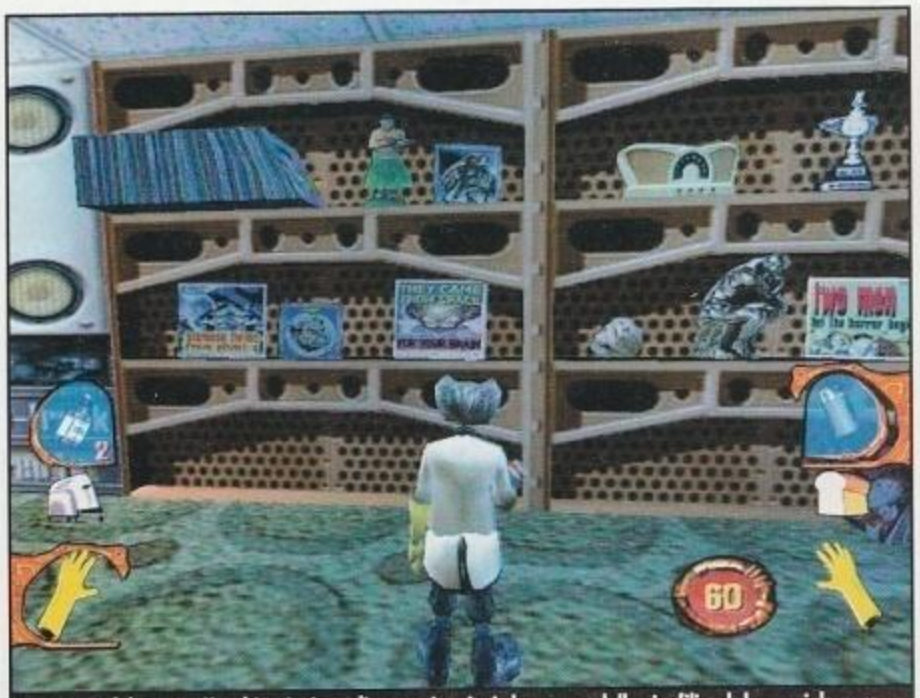
MDK 2 UN'ADOZIONE CONSENZIENTE

Questo *MDK 2* è un seguito in un certo senso "bastardo". Se il primo titolo era stato ideato a sviluppato dalla Shiny, questo suo seguito porta invece la firma della BioWare. Come mai questo passaggio di consegne? La spiegazione, a dispetto della vostra eventuale passione per complotti e intrighi, è decisamente più semplice. L'Interplay sarebbe stata più che felice di far sviluppare *MDK 2* dalla Shiny, ma quest'ultima ha gentilmente declinato l'offerta, immersa com'era (e com'è, verrebbe da dire, visto che ormai *Messiah* è uno dei titoli più posticipati della storia dei videogiochi...) nello sviluppo di un titolo originale come *Messiah* e del futuro *Sacrifice* che, secondo le parole dello stesso fondatore Dave Perry, rivoluzionerà le meccaniche degli strategici (sempre che esca prima che le rivoluzioni qualcun altro...).
La Interplay si è quindi rivolta alla giovane ma ormai nota casa canadese BioWare, autrice dell'acclamato *Baldur's Gate*, che si è prestata volentieri allo sviluppo di *MDK 2*. I contatti tra le due software house pare siano stati molto pochi durante lo sviluppo e la cosa sorprende poiché le meccaniche di gioco e lo stile grafico adottato risultano molto simili a quelle del titolo originale. Certo, per riproporre lo stesso stile di gioco basta studiare con attenzione quello originale, ma per riuscire a ricreare la stessa atmosfera e lo stesso sapore che trasmettevano le immagini di *MDK* bisogna invece avere dei grafici e dei designer decisamente abili, a quanto pare alla BioWare li hanno.


Ecco la ricarica per lo zaino a razzo! Notate la selva di mitragliatori che abbiamo a disposizione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


La stanza del Dottor Hawkins è piena di oggetti curiosi che vanno dalla cinefilia al demenziale puro.

IL FUTURO DELLA BIOWARE

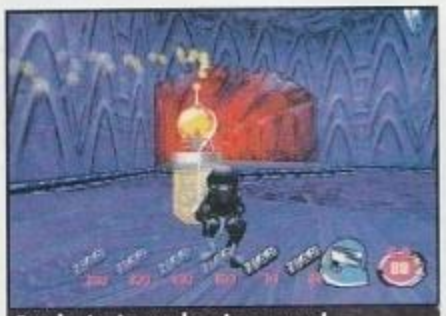
Ormai che *MDK 2* è alle porte, la BioWare si sta dedicando anima e corpo ai suoi titoli di futura uscita. Il gioco che tutti gli appassionati di RPG aspettano è accompagnato anch'esso dalla cifra tipica dei seguiti ed è *Baldur's Gate 2*. Per quel che ci è dato sapere utilizzerà, come il primo, le regole della seconda edizione di Advanced Dungeons & Dragons, fornendo anche nuove classi di personaggi e nuove magie rispetto al predecessore. Il motore grafico sarà il BioWare Infinity Engine, già visto in azione in *Planescape: Torment*, impreziosito da alcuni effetti grafici 3D che ormai paiono indispensabili se si vuole vendere un gioco. Per averlo tra le mani dovrete aspettare l'autunno, quindi mettetevi l'anima in pace. L'altro titolo in cantiere, più ambizioso e a nostro avviso intrigante, è *Neverwinter Nights* la cui impostazione esclusivamente creata per il gioco online sembra avere più di un punto in comune con *Vampire: The Masquerade*. Il giocatore potrà, infatti, svolgere anche il ruolo del Dungeon Master, creando avventure per i suoi amici, il tutto sarà condito da un nuovo motore grafico interamente tridimensionale e dalle regole della TSR aggiornate alla terza edizione. Acquolina in bocca, eh? Anche in questo caso dovrete tenervela fino al prossimo inverno...

speriamo che, al momento dell'uscita, il gioco sia stato ottimizzato e messo apposto (mancano ancora le ombre dei personaggi per dirne un'altra).
I filmati tra un livello e l'altro sono realizzati con il motore grafico del gioco stesso, una scelta che si vede ormai sempre più spesso e che condividiamo.
Le ragioni sono molto semplici, per prima cosa i motori grafici odierni riescono a muovere una tale mole di poligoni da non sfigurare troppo rispetto ai filmati che un tempo servivano quasi a premiare il giocatore, in secondo luogo si riesce a mantenere un'unità estetica che spezza meno il gioco fornendo un'esperienza quindi più immersiva.

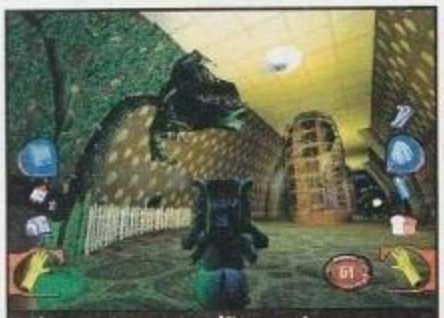
PRESTO SUI NOSTRI SCHERMI

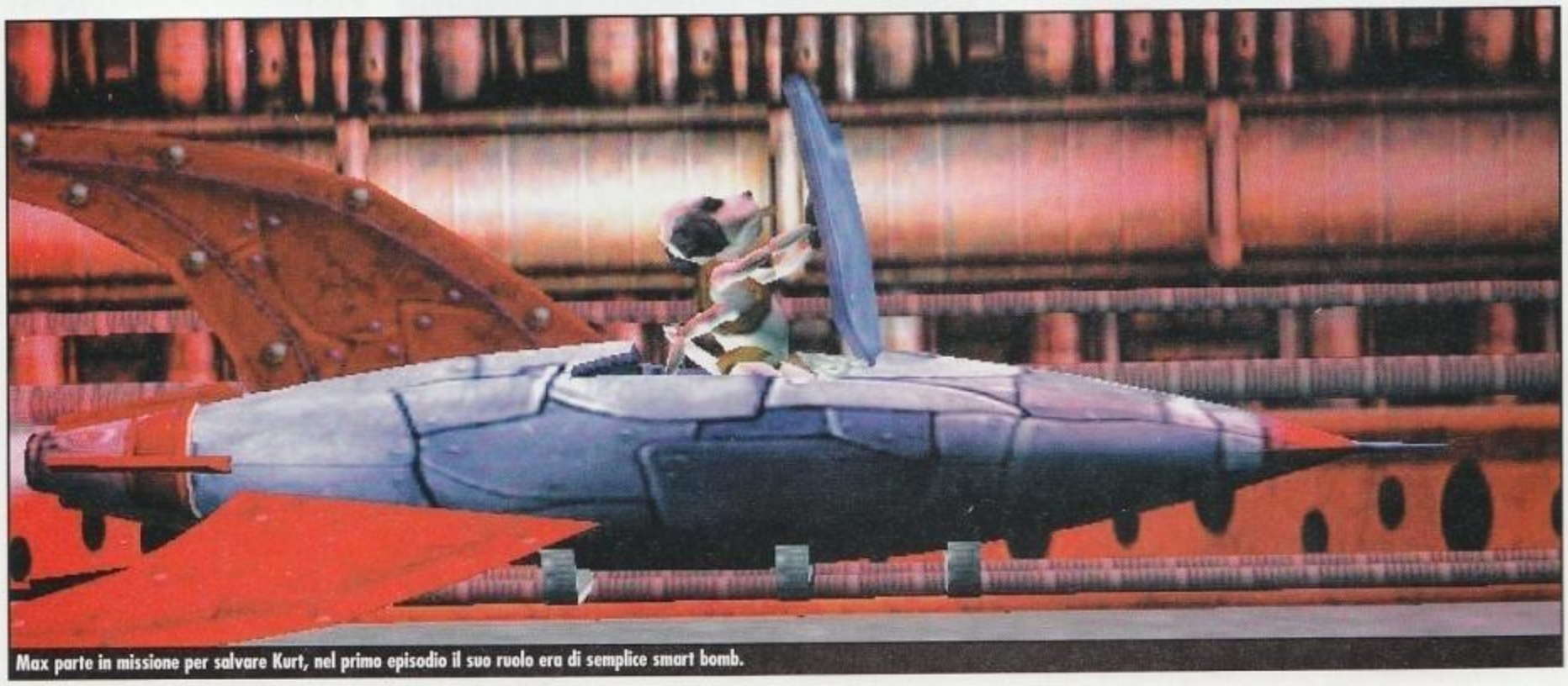
Un'altra caratteristica che riesce a rendere questo *MDK 2* così piacevole, è l'ironia che lo accompagna in ogni suo momento. Il povero Max si ritrova a combattere contro piccoli alieni petomani, e a volta ci si imbatte in stanze dove fuori dalla finestra c'è magari una creaturina che pulisce i vetri. La struttura del gioco è essa stessa intrisa di ironia, basti pensare alle invenzioni che riescono a scaturire dalle mani del Dottore (per riuscire a prendere dei tubi, bisogna per esempio prima fare uso del WC che a causa nostra si intaserà facendo spuntare le tubazioni dal muro...) o anche alle meravigliose schermate di caricamento tra un livello e l'altro che mostrano delle ipotetiche copertine di fumetti supereroistici americani anni '50 con gli eroi del gioco come protagonisti, una delizia.
Kurt stesso è un poveretto che di fare l'eroe non ha nessuna voglia.
Concludendo si può certo dire che *MDK 2* sarà un titolo più vario del suo predecessore ma che arriva su un mercato ormai molto competitivo. In questi ultimi anni gli Action Adventure sono spuntati come funghi, ottenendo in alcuni casi ottimi risultati. L'originalità del primo *MDK* si va quindi diluendo, in un genere adesso molto più sviluppato, e anche in un seguito che nonostante le novità non si distacca poi troppo dal titolo originale.

Ugo Laviano


Ecco la ricarica per lo zaino a razzo! Notate la selva di mitragliatori che abbiamo a disposizione.

Attivando le ventole si possono raggiungere con Kurt zone molte elevate a patto di sfruttare il paracadute a nastro.


In basso potete notare l'inventario e la gestione degli oggetti che appare quando si utilizza il Dottore. Occhio alla piantina.


Max parte in missione per salvare Kurt, nel primo episodio il suo ruolo era di semplice smart bomb.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

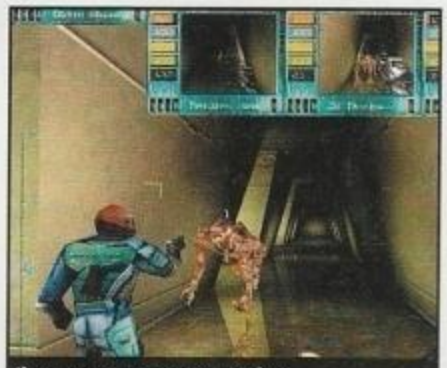
X-COM: ALLIANCE

Dopo il pessimo *Interceptor* tornano gli alieni di Microprose, ma stavolta hanno una dimensione in più e giocano in casa...

INFO

Genere: Azione/Strategia
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno
Sito Web: www.microprose.com
Data di uscita: Estate 2000

Quando si parla di vita intelligente su altri pianeti, l'opinione pubblica si divide in due tra scettici e probabilisti. A sua volta questa seconda categoria genera correnti di pensiero molto diverse tra loro. C'è chi è sicuro che gli alieni esistano, ma sia quasi impossibile il contatto con la razza umana, c'è chi pensa che ci siano già contatti con una sorta di esseri eterei votati al bene e c'è chi invece li raffigura come creature insensibili, interessate solo a studiare il DNA delle mucche inglesi e a rapire ignari automobilisti, per sottoporli ad atroci esperimenti. La convenzione comunemente accettata riguarda solo l'aspetto degli eventuali visitatori. Infatti, tra tutte le rappresentazioni proposte per i viaggiatori del cosmo, quella che ha avuto maggior presa tra le masse è il piccolo umanoide grigio con testa e occhi sproporzionatamente grandi.


Il nostro compagno sta per fare una brutta fine...

Quel ponte gravitazionale non mi dà troppo affidamento...

Ehy! Vuoi giocare a piazzarci una palla in mezzo alla fronte? Guarda che parto avvantaggiato...

UN PEZZO DI STORIA DEI VIDEOGOCHI

Quando alla Mythos Games svilupparono il primo *X-Com*, uno degli elementi di maggior successo del loro lavoro fu l'aver saputo miscelare sapientemente ogni singolo aspetto della cultura popolare in fatto di extraterrestri, con un gioco superbo sotto ogni punto di vista. Per chi si fosse perso questo capitolo di storia videoludica, *X-Com: Ufo Defense* (pubblicato in Europa con il titolo *UFO: Enemy Unknown*) era uno strategico a turni con visuale isometrica che metteva il giocatore al comando dell'organizzazione X-Com, fondata dalle nazioni della Terra per fronteggiare una possibile invasione aliena. Il gioco prevedeva due fasi ben distinte: una gestionale, durante la quale era possibile amministrare le basi segrete dell'X-Com, nonché ricercare e costruire nuovi equipaggiamenti e una fase d'azione vera e propria, in cui un manipolo di marine veniva inviato sul luogo dell'abbattimento di un ufo a eliminare eventuali superstiti e recuperare artefatti e cadaveri alieni, al fine di scoprire i punti deboli dei visitatori. Il successo di questo capostipite fu tale da indurre la produzione di una lunga lista di sequel, anche se tuttavia, a detta di tutti i fan della serie, nessuno in grado di competere con l'originale. Finalmente sembra che Microprose sia decisa a farsi perdonare l'orribile flop di *X-Com: Interceptor* (un vero e proprio insulto alla licenza X-Com). Dopo tante voci di corridoio e rinvii l'atteso *X-Com: Alliance* si prepara finalmente a riportare l'adrenalina sui nostri monitor, proponendosi di essere uno dei titoli più intriganti dell'anno in corso.

Un marine dell'X-Com in posa plastica mostra le prodezze del motore di Unreal.

SPARATUTTO E STRATEGIA

L'idea è quella di fondere la componente strategica e il feeling della serie con una visuale 3D in prima persona, lasciando inalterata la necessità di gestire un intero team. Sul piano tecnico si può ben sperare, dato che a muovere il tutto sarà nientemeno il collaudato engine di *Unreal*; piuttosto c'è da chiedersi se non si tratterà dell'ennesimo FPS dozzinale, valorizzato solo da un marchio di prestigio. Ma è bene andare con ordine, passando a illustrare la trama di *Alliance*, che sarà ambientato subito dopo la prima guerra aliena. Cinquant'anni dopo la distruzione della

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

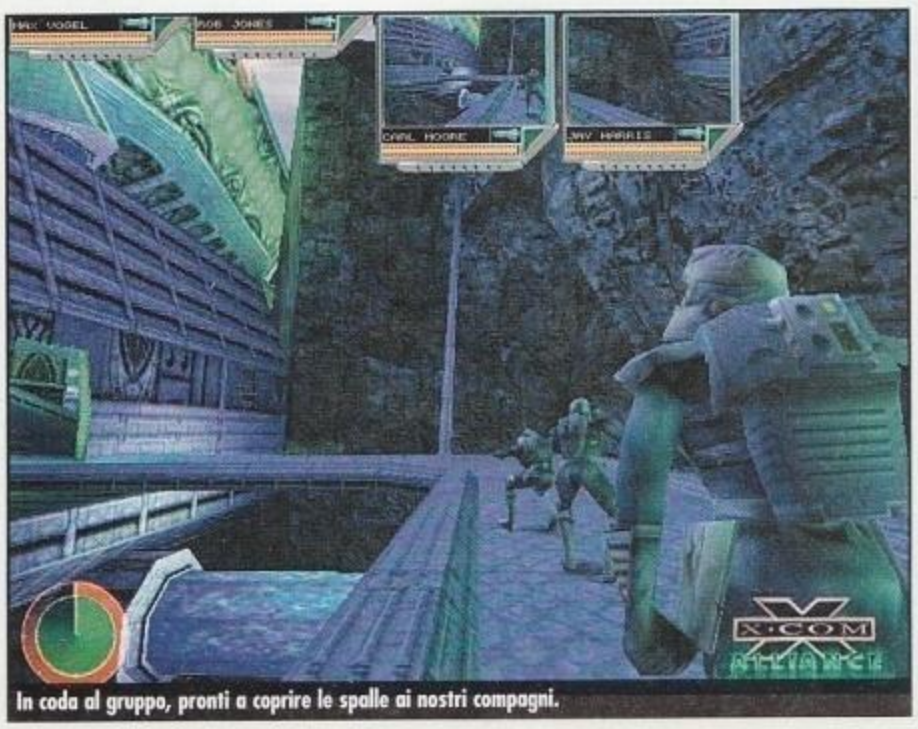
http://www.oldgamesitalia.net/

base marziana di Cydonia, una nave terrestre, l'UGS Patton, viene inviata in esplorazione sul luogo della battaglia finale. Ma prima di poter compiere la propria missione, viene catturata da un varco dimensionale che la trasporta a 60 anni luce di distanza dalla Terra, nel bel mezzo di una guerra tra i perfidi alieni, tristemente noti, e gli Ascidians, una nuova razza sconosciuta. Il primo problema dei terrestri sarà tuttavia cercare un modo per tornare a casa e cercare di garantirsi l'alleanza degli Ascidians, da cui il titolo del gioco.
Fortunatamente a bordo della Patton non trovano posto solo grezzi marine che pelano patate col "coltellino svizzero", ma anche scienziati e ingegneri, ognuno con le proprie specializzazioni e caratteristiche. Durante il gioco sarà, infatti, necessario portare a termine le missioni più disparate, ricorrendo alle abilità di ciascuno specialista. Capiterà, per esempio, di dover disattivare un campo di forza tramite l'intervento di un ingegnere e la sua abilità farà la differenza tra la vita e la morte. Come nei precedenti *X-Com*, infatti, l'abilità dei membri della squadra aumenterà in base all'esperienza maturata sul campo di battaglia e la scelta dei compagni da portare in missione sarà sempre molto delicata. Il controllo del team sembra non essere troppo complicato: sarà sufficiente selezionare un membro della squadra e ordinargli l'azione da eseguire, sia questa attaccare un nemico o attivare il pannello di una porta. Un puntatore cambierà forma passando sopra ogni oggetto con cui sia possibile interagire, rendendo molto intuitiva la navigazione all'interno dell'ambiente 3D. Se per qualsiasi motivo il gruppo si separa, sarà comunque possibile seguire le azioni di ciascun marine attraverso tre piccole finestrelle poste in alto sullo schermo, che riproducono il campo visivo di ognuno. Sarà inoltre possibile richiamare in ogni momento una schermata d'inventario, per visualizzare l'equipaggiamento di ogni personaggio, cambiare arma, utilizzare oggetti e tenere sotto controllo le munizioni. In *Alliance* è di vitale importanza saper gestire le proprie risorse: la Terra è lontana diversi anni luce e quindi non è possibile ottenere rifornimenti, né tantomeno rimpiazzare i soldati caduti in missione.
A differenza degli altri shooter 3D correre come forsennati sparando a tutto ciò che si muove, non sarà una buona tattica, anzi, servirà solo a far stancare le truppe e a dividere le forze. Già, perché un'altra delle caratteristiche uniche di questo titolo sarà l'azione dello stress sui singoli soldati. Scappare a gambe levate farà venire presto il fiato corto e il controllo del marine diventerà molto più complicato nel momento in cui comincerà ad ansimare: la mira sarà instabile, i movimenti ridotti e anche la voce sarà rotta dal fiatone! Inoltre c'è il rischio di collassare direttamente al suolo o di cadere preda di attacchi di panico, con conseguenze disastrose come la fuga disordinata, il crollo del morale sotto i tacchi o l'abbandono delle armi. Se tutto ciò non bastasse a rendere l'idea dell'approccio realistico voluto dagli sviluppatori, va annoverata la presenza delle ferite localizzate: un membro del team colpito a una gamba comincerà a zoppicare proprio come farebbe nella realtà. A quel punto risulterà vitale cercare di assisterlo e tirarlo fuori dalla mischia, perché questa volta non sarà solo il giocatore a poter studiare la tecnologia aliena, ma gli stessi alieni raccoglieranno le armi terrestri per ricercarle e utilizzarle a proprio vantaggio!
A tale proposito l'arsenale a disposizione contemplerà le armi disponibili alla fine dell'originale *X-Com*, dotate delle migliorie tecnologiche aggiunte da entrambe le fazioni, tra le quali spiccano una nuova pistola automatica, un rinnovato fucile laser ed un inedito lanciafiamme in dotazione alle forze terrestri. Ogni arma avrà inoltre le proprie caratteristiche in fatto di maneggevolezza, rinculo e precisione di tiro.

Direttamente dall'originale X-Com ecco i Muton, una delle razze più coriacee.

Ecco come si presenta la schermata inventario. La pupa è una scienziata, ma è più armata di Rambo.

Ecco il fucile in dotazione ai kamikaze. Nel primo X-Com non avrebbe colpito una vacca obesa a distanza di 2 metri.



In coda al gruppo, pronti a coprire le spalle ai nostri compagni.

UN'ESTATE DI FUOCO

Per quanto riguarda l'ambientazione, gli sviluppatori di Microprose hanno cercato di riprodurre un'atmosfera alla Alien, sia nel design stesso dei livelli, sia nel gameplay. Per esempio gli alieni sono molto più resistenti dei terrestri, nonché parecchio smaliziati e tenderanno ad attaccare i marine che si ritrovano isolati dal gruppo o ad accanirsi contro i feriti per terminarli senza pietà. Inoltre l'IA sarà in grado di utilizzare gli elementi ambientali a proprio vantaggio, di effettuare fuoco di copertura a favore dei propri compagni o innescare trappole. Fortunatamente anche le truppe umane saranno in grado di effettuare alcune azioni in maniera autonoma, come per portare soccorso a un compagno ferito. Insomma, le premesse per un grande titolo ci sono tutte, ora si tratta solo di attendere e vedere come sarà il risultato finale. Allo stato attuale il gioco è completo al 70% circa e dovrebbe finalmente essere disponibile entro l'estate, quando comincerà l'attesa per *X-Com:Genesis*, ma questa è un'altra storia...

Daniele Antona

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEOCRACY

"Gli Aztechi erano una civiltà gloriosa che fu annientata dai *conquistadores* spagnoli". Vero o falso? Giocate a *Theocracy* e lo saprete...

INFO
Genere: Strategico
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Philos Laboratories
Distributore: 3D Planet
Sito Web: www.ubisoft.it
Data di uscita: Marzo/Aprile 2000

Se *Age of Empires* e il suo seguito sono a tutt'oggi considerati tra i migliori strategici in tempo reale di ambientazione storica, non vuol dire che altri non si possano aggiungere a competere per la conquista del mercato. Certo, battere i due *blockbuster* di casa Microsoft non è facile, soprattutto tenendo conto dell'esistenza di un altro agguerrito competitore, cioè *Seven Kingdoms 2*, che ha dalla sua una varietà di popoli e razze incredibile. Anzi, proprio paragonando il nostro *Theocracy*, degli ungheresi *Philos*, a *SK2* ci rendiamo conto di una impostazione praticamente opposta: ci troviamo di fronte, infatti, a un gioco che cerca di riprodurre – evidentemente in modo fedele e dettagliato – una sola civiltà, quella degli Aztechi.
Un altro particolare che farà la differenza, e non poco, è anche il fatto che *Theocracy* non è completamente in tempo reale, ma prevede che il tempo possa essere fatto scorrere solo dall'apposita schermata riassuntiva della regione, e non già dall'interfaccia di gioco principale, che risulterà, pertanto, a "tempo bloccato".

C'è qualcuno disposto a mettersi in formazione? No, eh?

La mappa principale del gioco. In alto è visibile la barra per fare avanzare il tempo.

Dai filmati disponibili nel CD della preview ci sembra di capire che dovremo vedercela anche con quei mattacchioni dei *conquistadores*. Il gioco ci mette così di fronte a una missione ben precisa, che nella storia "vera" è fallita, ma che nel fantastico mondo dei "giochini elettronici" ha ancora spazio per essere portata a termine: impedire la disfatta degli Aztechi e rimandare a casa gli spagnoli. Il titolo del gioco è presto spiegato quindi: dobbiamo cercare di tenere in piedi (nonostante sembri una forma di governo antiquata, per non dire primitiva) una vera e propria *teocrazia*. Il nostro ruolo di capo supremo e indiscusso si svolge quindi in un misto di politica e religione, ed entrambi gli aspetti andranno curati fin nei minimi particolari.

INCHINATEVI, SCHIAVI!

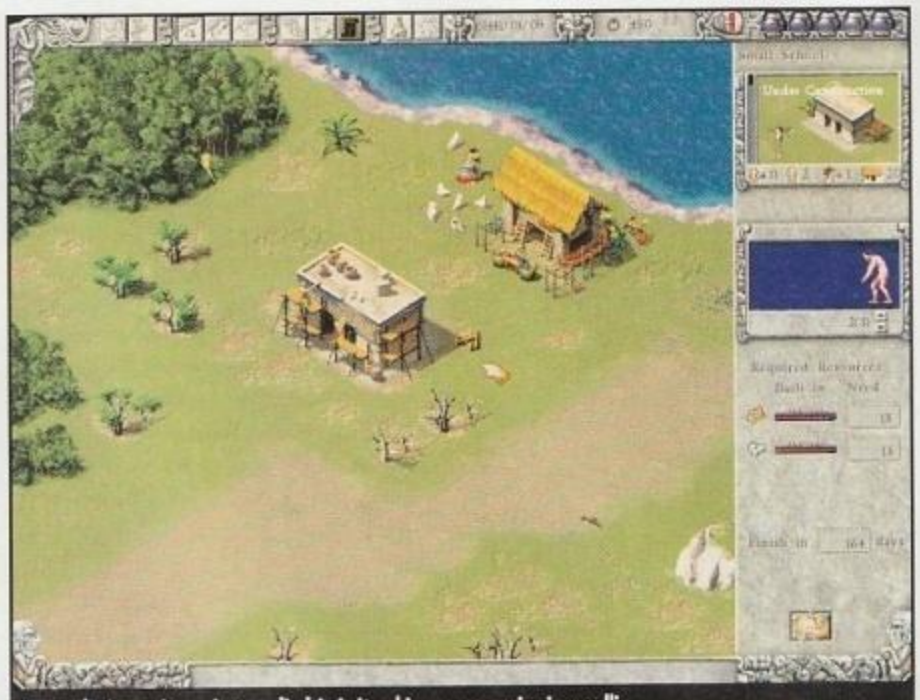
Giocando a questa succosa anteprima siamo stati colpiti da più di un particolare, e in senso positivo, ovviamente. Innanzitutto la ricostruzione sembra fedele sin nei minimi particolari, e non abbiamo motivo di dubitare che i programmatori abbiano, da questo punto di vista, svolto un eccellente lavoro di ricerca e documentazione storica. Poi, e qui volano le lodi, la grafica è decisamente bella, per non dire gagliarda, e non ci farà certo rimpiangere i titoloni Microsoft di cui sopra. Giusto per andare più nel particolare: le animazioni degli schiavetti al lavoro sono tante e ben curate (al contrario di *Seven Kingdoms*, nel quale sono proprio assenti), la riproduzione del terreno e della vegetazione non sembra lasciar spazio a miglioramenti, e per finire le costruzioni sono belle a vedersi e ben integrate con il resto (non sembra, insomma, che siano state piazzate lì con un colpo di mouse, anche se è la dura verità). Come avrete capito si tratta di un titolo completamente in 2D, che sarà

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche demodè, ma che a mio avviso resta ancora la soluzione migliore per la stragrande maggioranza degli utenti. Certo, tra un po' arriverà *Warcraft III* con un engine poligonale da far paura, e allora tutti a dire quanto fa schifo il 2D... Ma, come sempre, in uno strategico la grafica non è tutto, e l'aspetto gestionale dovrebbe in teoria essere quello più interessante e gratificante.

La mia scuola di addestramento per fanatici religiosi va a gonfie vele, prima o poi devrò ingrandirla.


La scuola è quasi terminata: gli ultimi ritocchi e posso aprire i cancelli...

MA DOVE ANDATE? NO! DA QUELLA PARTE!

Dal titolo del paragrafetto dovrebbe essere abbastanza chiaro che se c'è una cosa che spesso e volentieri toglie ogni attrattiva all'esperienza di gioco in uno strategico real-time, quella è la scarsa implementazione di intelligenza artificiale. I migliori titoli del genere, di solito, ne vantano una all'avanguardia, anche se molti ricordano che *AOE*, da questo punto di vista, cedeva notevolmente il passo a titoli meno blasonati. Ahimè, in sede di preview non siamo in grado di fornire notizie certe ed attendibili sulla AI di *Theocracy*, anche perché, se ci dovessimo basare su quello che abbiamo visto, ci sarebbe poco da entusiasmarsi. L'impressione che abbiamo avuto è comunque che si sia sulla buona strada, e speriamo solo che i programmatori avranno il tempo di finire il lavoro prima che il gioco venga lanciato sul mercato (cosa che di questi tempi sembra sempre più rara...). In particolare, va notato come la gestione e l'automazione del lavoro degli schiavi sia comunque a buon punto, mentre quella dell'esercito langue per adesso in una quasi totale incontrollabilità. E' ovviamente troppo presto per lanciarsi in giudizi, ma un paio di cosette vanno comunque annotate. Dovete, infatti, sapere che, per quanto riguarda gli schiavi, non c'è quasi mai bisogno di spostarli manualmente, e questo è sicuramente una nota positiva: basta infatti, per ogni costruzione, assegnare dall'interno della stessa un numero tot di schiavi e quelli, quando saranno disponibili, ci andranno. Col progredire dell'istruzione (ammesso che abbiate costruito una qualche scuola o istituto tecnico) potete rendere più produttive le vostre strutture aggiungendo agli schiavi "ignoranti" ivi presenti anche quelli "specializzati" freschi di diploma, e così via nel tentativo di far crescere l'economia e rendere il popolo felice e contento (ma soprattutto felice di andare in guerra...). Come accennato, la situazione diventa meno idilliaca quando si tratta di muovere guerra a qualcuno. Una volta fatte arrivare le truppe in territorio nemico tramite una carovana, si possono dividere i guerrieri in scaglioni, assegnando a ciascuno scaglione un comandante, e definendo la formazione adatta.

Forza ragazzi, tutti sul ponte. Sul ponte, ho detto!

E quando dico che si può scegliere lo schieramento adatto dovete immaginare il sistema più preciso possibile, cioè... uno per uno! A tal proposito dovreste trovare uno screenshot esplicativo da qualche parte in queste due pagine, comunque immaginate di poter disporre i vostri guerrieri come meglio credete, di memorizzare la formazione e di cambiarla al volo quando volete. Sembra tutto molto bello, peccato che nella versione di preview che ci è arrivata i soldati preferissero sguinzagliarsi un po' a caso ignorando il loro comandante e facendosi ammazzare come cretini. L'aspettativa, comunque, è che i ragazzi al lavoro su *Theocracy* stiano facendo un lavoro degno del resto del gioco che, ripeto, sembra davvero molto promettente.

Questo tizio paffutello mi aiuterà nei commerci, o almeno così pare.

IMMOLATI SULL'ALTARE

Ovviamente, trattandosi degli Aztechi, come sorvolare sulla loro bellissima e divertentissima religione? Adesso non vorrei fare la parte del saputello, e il mio esimio collega "postarolo" Gizmo ne saprà sicuramente più di me, ma mi pare che i signori in questione, se era necessario fare un favore alla Divinità, non si preoccupassero più di tanto: sbattevano un bella dozzina di disgraziati su di un altare sacrificale e ci andavano giù di brutto! "Spassosissimo", senz'altro. Resta comunque il dato di fatto che la religione per i nostri sudditi è importante più di ogni altra cosa, e si fanno immolare volentieri se è per il bene di tutti (loro si che avevano una coscienza civica...).

Non abbiate paura, su, attaccate! Vi prego...

UNA QUESTIONE DI ZOOM

Riguardo all'interfaccia va notata sicuramente una cura per i particolari e una semplicità e intuitività che non guasta. Una cosa però ci ha spiazzato, e cioè l'impossibilità di avere sempre sott'occhio (e sotto mano) una mappa rimpicciolita per spostarsi più facilmente senza stare a scrollare continuamente in lungo e in largo. Tale mappa, in due diversi livelli di zoom, va richiamata con un apposito pulsante e si sostituisce in toto alla normale visuale isometrica. Abbastanza scomodo, a nostro avviso, ma ci si fa presto l'abitudine. Un altro pulsante richiama invece una mappa ancora più vasta, riferita all'intera regione, e alla situazione politica dei territori confinanti. In quest'ultima schermata è possibile spostare le carovane da un paese all'altro, tenere i rapporti diplomatici e far avanzare il tempo come già detto all'inizio.

In conclusione, le premesse per fare di *Theocracy* un titolo imperdibile ci sono tutte.

Rimane adesso da vedere come saranno le missioni della versione definitiva, e come sarà stata migliorata l'intelligenza artificiale. Chi vivrà vedrà...

Sebastiano Pupillo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUNSHIP III

E la MicroProse rivolle il suo trono...

INFO
Genere: Simulazione di volo
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Sito Web: www.microprose.com
Data di uscita: marzo/aprile 1998

Non è sempre stato *Longbow*. Ci fu un tempo in cui il predominio dei cieli, perlomeno a bassa quota, era interamente nelle mani della MicroProse. Gloria Gaynor aveva appena finito di cantare "I will survive" da appena qualche anno quando *Gunship*, praticamente il primo simulatore di elicottero dotato di una qualche dignità, decollava nello splendore della grafica EGA a 16 colori. E non disdegnò neppure di apparire sul Commodore 64. Quindi fu la volta di *Gunship 2000* che, con qualche anno di anticipo sul passaggio di millennio che il titolo evocava, inaugurò la stagione aerea dei 256 colori.
Da allora le pale della Microprose hanno girato parecchio. E hanno intensificato il moto rotatorio soprattutto quando Novalogic prima e Jane's poi hanno deciso di scendere in campo e riscrivere – ognuno a modo suo - le regole del gioco.
Questo *Gunship 3* ha il sapore della sfida. Non solo perché segna il rientro in grande stile in un'arena che Microprose sembrava aver abbandonato, ma anche perché corrisponde al lancio del classico guanto all'imminente *Longbow 3*. Tempismo e qualità questa volta sono destinati a seminare parecchie vittime e a spargere molto sangue. *Gunship 3* sarà una simulazione multielicottero. Quattro i protagonisti: l'immancabile AH-64D Apache, il versatile AH-1W Cobra, il futuristico Eurocopter Tiger e - probabilmente per la sola modalità multiplayer – il russo Mi 28 Havoc. Ancora in forse invece l'apparizione del RAH-66 Comanche, fino a oggi malamente simulato soltanto da Novalogic.
Tutto questo ben di Dio sarà chiamato a sfidare il fuoco nemico in cinque campagne militari semi-dinamiche ambientate nei più consueti luoghi caldi del pianeta tra cui Moldavia, Polonia, Iraq e con un'escursione perfino in Sud-America. Gli appassionati di simulatori bellici avranno riconosciuto nei primi tre scenari le stesse ambientazioni già viste in *M1 Tank Platoon 2*, anch'esso "made in Microprose". Non è un caso. Gli sviluppatori di *Gunship 3* non solo sono capeggiati dallo stesso Scott Spandburg che sovrintese alla produzione di *M1*, ma hanno anche deciso di sviluppare questo nuovo prodotto proprio sulla base dello stesso motore grafico - peraltro un po' datato - del simulatore di carro armato "di casa". Una notizia che non ci indurrebbe a ben sperare, se non fosse che l'aspetto grafico della versione beta sulla quale abbiamo messo le mani è semplicemente stupefacente. Mentre è difficile esprimersi sull'efficienza in termini di frame rate di un codice non ancora ottimizzato, possiamo dire che il livello di dettaglio con il quale è stato realizzato l'Apache è superiore a ogni aspettativa. Il modellino del velivolo riproduce le antenne, i raccordi del rotore principale, e mille altri particolari talvolta tralasciati persino dalle più raffinate scatole di montaggio per hobbysti. I riflessi calcolati in tempo reale e applicati alla carlinga e ai vetri della cellula di pilotaggio costituiscono poi la classica ciliegina sulla torta. Alle risoluzioni più alte e utilizzando una palette di milioni di colori (32 bit), il terreno supera in quanto a realismo anche quello visto in *Longbow 2*. E proprio il terreno è stato opportunamente arricchito in

Elicottero, cielo e scenario in tutto il loro splendore impressionante.

Due Hokum in formazione d'attacco a bassa quota.
Il velivolo russo potrà essere utilizzato solo in modalità "instant flight" o in multiplayer.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'immagine ravvicinata dell'Apache AH-64 che mette in evidenza l'incredibile quantità di particolari con il quale è stato realizzato il modello dell'elicottero. Si notino i riflessi su vetri e carlinga.

modo tale da massimizzare l'esperienza del volo a bassa quota, pane quotidiano degli elicotteri d'attacco. Quindi aspettatevi un'elevatissima concentrazione di installazioni fisse (militari e non), centri abitati caratterizzati tanto sotto il profilo topografico che sotto quello architettonico, e soprattutto una quantità sterminata di unità militari nemiche e alleati. Sebbene non possano vantare un trattamento estetico paragonabile a quello riservato agli elicotteri "protagonisti", tutti veicoli sono riprodotti con dovizia di particolari e con tanto di parti in movimento (antenne radar, ruote, cingoli, torrette, rampe missilistiche e via dicendo). Senza contare che a ogni veicolo sono stati accoppiati i rumori tipicamente emessi dalla sua controparte reale. Tra i fiori all'occhiello del gioco ci sarà inoltre probabilmente la miglior fanteria mai vista in un simulatore di volo. A una componente sempre troppo trascurata in titoli di questo tipo, la Microprose ha finalmente deciso di ritagliare un ruolo di primo piano. Pur essendo realizzati con la classica tecnica bidimensionale "bitmap" (una veste poligonale sarebbe stata improponibile in termini di carico sul processore), gli uomini della fanteria presentano sempre un lato differente alla "camera" che li inquadra, e sono animati in modo davvero notevole. Si muovono in squadre, cercano copertura, imbracciano le armi e - particolare non trascurabile per un pilota di elicotteri - maneggiano abilmente il lanciamissili Stinger spalleggiabile. Ciò conferisce un significato del tutto nuovo alle tattiche di volo radente (Nap Of The Earth), che si rivela ora ben lungi da essere la consueta panacea di tutti i mali.

I modello di volo degli elicotteri, primo fra tutti quello del collaudatissimo Apache, dovrebbero lasciare poco spazio all'improvvisazione arcade, anche se, in realtà, il livello di difficoltà è ampiamente calibrabile in modo da rendere il gioco appetibile per chiunque, indipendentemente dalla sua predisposizione alla lettura del manuale. Oltre alla tradizionale modalità di "instant action", *Gunship 3* includerà una serie di missioni singole, e, soprattutto, la già citata serie di campagne etichettate per ora come "semi-dinamiche". Il pianificatore di missione include peraltro anche un piccolo gestore del personale di volo che ricorda, per certi aspetti, quello già visto negli ottimi *Team Apache* e *Team Alligator* della Simis.

Il multiplayer, e non potrebbe essere altrimenti, godrà di un occhio di riguardo, soprattutto perché, oltre alle tipiche modalità cooperativa e competitiva, ci sarà offerta anche la possibilità di volare in due sul medesimo elicottero Apache.

Pilota e artigliere puntatore possono dunque cooperare, ciascuno alloggiato nella propria porzione del cockpit, accuratamente caratterizzata. Un altro pizzico di pepe sulla pietanza multiplayer è costituito dalla opportunità di pilotare un elicottero d'attacco russo: il suo modello di volo non si preannuncia sopraffino, ma, l'idea di poter contare su un'alternativa allo strapotere americano nelle sfide in rete è apprezzabile sin d'ora. Tra le altre straordinarie opzioni non possiamo da esimerci dalla possibilità di giocare in rete collegandosi con coloro che dispongono di una copia di *M1 Tank Platoon II*: il che significa che si potranno coordinare azione di terra e di aria! E si vocifera persino di un terzo titolo, sul genere del wargame in tempo reale, tramite il quale si potrebbe proprio sovrintendere al conflitto a "mo' di comandante supremo", o, altrimenti lasciare l'incombenza all'intelligenza artificiale del programma.

La versione beta di *Gunship 3* che abbiamo potuto provare promette davvero bene, ma è impossibile al momento esprimere un giudizio su due fattori determinanti per il successo del titolo: la qualità delle campagne e l'intelligenza della controparte nemica. Mentre infatti sulla completezza del modello di volo e sull'efficienza del motore grafico potremmo accettare scommesse, gli altri due elementi sono a tutt'oggi appena abbozzati. Se c'è comunque un simulatore che potrebbe far vacillare l'impero dei Jane's quello è proprio *Gunship 3*: questa volta la posta in gioco è davvero alta.

E speriamo solo che non gli tocchi la sorte di *Falcon 4*...

Andrea Maselli

IL DEBUTTO DI EUROCOPTER TIGER

Frutto di una joint venture tra Francia e Germania, l'Eurocopter Tiger è sicuramente tra gli elicotteri biposto più avveniristici mai progettati.
Con un aspetto "nervoso" e scattante - che minimizza la superficie radar riflettente e offre il minor fianco possibile ai colpi antiaerei - questo velivolo è in grado di prestazioni straordinarie: 320 Km/h di velocità massima, velocità verticale massima di 10,7 m/s e soprattutto un'autonomia di azione di quasi 3 ore. Pensato come elicottero di supporto tattico, specializzato in azioni anti-tank, l'Eurocopter è comunque una realtà ancora di là da venire: le unità in produzione sono 427 e le prime consegne in Germania sono attese per il 2001. La variante anti-tank entrerà tra la file dell'aviazione francese addirittura nel 2011.

Un bell'esempio della caratterizzazione di taluni centri abitati.
Le texture giuste al posto giusto possono fare miracoli in termini di realismo.

Ad ognuno il suo abitacolo, questo è quello dell'artigliere puntatore. In multiplayer è possibile "coabitare" il medesimo elicottero...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THIEF II: THE METAL AGE

Mamma! Ho sentito rovistare alla porta!!! Saranno mica i Looking Glass?!?!

INFO
Genere: Sneaker 3D
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Looking Glass
Sito Web: www.eidosinteractive.com
Data di uscita: Primavera 2000

Thief non è stata una rivoluzione, ma una piacevolissima variazione sul tema. Uscito senza troppi clamori insieme a una vera frotta di sparatutto, che nella maggior parte dei casi hanno deluso le aspettative (vedi *Kingpin* e *Blood 2*), il gioco dei Looking Glass si è rivelato davvero un fuoriclasse: essenziale, ben curato, dannatamente intrigante. Il fatto di poter impersonare uno smunto ladruncolo, di dover evitare costantemente di menar le mani o mulinare la spada, e contare solo su una "ninna nanna" di ferro per mettere al tappeto le varie sentinelle, rendevano *Thief* ancor prima che un gioco avvincente, un'autentica prova per i nervi del giocatore. Nervi che finivano per cedere più di una volta, complice l'incredibile tensione che veniva a crearsi. Percorrere quatto quatto un livello, fino a trovare un buon posto per scaricarvi il corpo di una guardia priva di sensi, era più divertente che nuclearizzare anche il più infido alieno Quakettaro. *Thief* si è dimostrato un gran bel gioco insomma, ma non privo di qualche difettuccio di cortesia. Per esempio, se i livelli in cui dovevamo mettere a nanna le sentinelle erano davvero il massimo del divertimento, dall'altro lato gli stage in cui ci trovavamo a contrastare un'orda di nonmorti o di ragnoni giganti spersonalizzavano non poco il gioco, rendendolo una non esaltante sottospecie di sparatutto. Ovvero l'ultima cosa che avrebbe voluto chi fosse davvero entrato in simbiosi con la vera anima del gioco. Dopo l'uscita, in perfetto stile Lara Croft, di *Thief Gold*, con un paio di livelli in più e qualche minimo ritocco decorativo qua e là, ecco che la Looking Glass si appresta a far uscire il vero e proprio seguito. Un *Thief* diverso, ma nemmeno troppo.

UN GARRETT NUOVO DI PACCA

Gorman Truat è il neo sceriffo della città. Avete presente Gene Hackman ne *Gli Spietati*? Beh, potremmo dire che Gorman è il suo cugino disonesto: un bieco personaggio dai modi violenti e con diversi scheletri nell'armadio. Ha sì portato una sensibile diminuzione del tasso di criminalità in città, ma è stato fin troppo zelante nei sui obbiettivi, visto che è riuscito anche a ripulire le strade da tutti i vagabondi e i mendicanti. Che fine abbiano fatto poi questi ultimi non interessa saperlo ai cittadini: tutti sono entusiasti del buon Gorman e tutti sono pronti a chiudere un occhio su qualche marachella di poco conto da parte del nostro. Ma da novello Travis Bickle, lo sceriffo ha deciso di ripulire la città anche da quella feccia di Garrett, il nostro espertone di "spese proletarie" preferito. Ha mandato quindi alla sua ricerca una squadra dei suoi uomini, limitandosi a ordinare di scovarlo e, senza troppi complimenti, farlo sparire dalla faccia della terra. Come se non bastasse, Gorman può contare anche sull'appoggio della setta dei Meccanicisti, una nuova divisione derivata dalla Congrega dei Martelli. I Meccanicisti hanno dalla loro una tecnologia assolutamente rivoluzionaria, che può rappresenta-

Fra Requiem e Soul Reaver.

Poteva mancare un tocco trendy? Ovviamente no! E cosa c'è di più cool dell'implementazione delle luci colorate?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Abbiamo distratto la guardia facendo l'imitazione della fonduta.

Il corridoio: croce e delizia di ogni provetto ladro.

Morire su un balcone sarà forse più elegante?

LADRI DA RISCOPRIRE

Anche il cinema ci ha spesso deliziato con storie di mirabolanti furti e prodigiosi ladri. Ecco tre commedie all'italiana che vale veramente la pena di recuperare dal magico scatolone dei B-movie. Chi idolatra *Ladri Di Biciclette* salti pure questo box...

COME SVALIGIAMMO LA BANCA D'ITALIA

(1966, di Lucio Fulci, con Franco Franchi, Ciccio Ingrassia e Umberto D'Orsi)
Franco e Ciccio sono i fratelli incapaci del famoso bandito detto "Il Maestro", ed hanno la bella pensata di rapinare niente meno che la Banca D'Italia. Nonostante la loro illimitata demenza, riescono a realizzare il colpo e a far sì che venga catturato, al posto loro, il ben più dotato fratello. Loro se la spasseranno con le due ragazze che, in origine, li dovevano controllare (caso raro di lieto fine nella filmografia dei due comici). Irriverente parodia di *Sette Uomini D'Oro* (campione d'incassi nel 1965), dialoghi brillanti e un Ciccio Ingrassia in gran forma. La battuta cult? Ciccio dice: "Perfetto! Spacchiamo il secondo!". Franco replica: "E del primo che ne facciamo?!".

ARRIVA DORELLIK

(1968, di Steno, con Johnny Dorelli, Margaret Lee e Alfred Adam)
Un misterioso mandante lo ha pagato perché faccia fuori tutti i suoi parenti, ed ecco quindi l'intrepido Dorellik a zonzo per la Francia a far strage di tutti i Dupont e a ladrare qua e là. Demenziale farsa che fa il verso a Diabolik, con un Dorelli mattatore di irresistibile vis comica. Ma il suo meglio lo darà ne *Il mostro* e in *Tesoro Mio*. Effetti speciali naif e gratuiti panorami da cartolina illustrata rendono questo film assolutamente imperdibile.

SQUADRA ANTIFURTO

(1976, di Bruno Corbucci, con Tomas Milian, Bombolo e Lilli Carati)
Nico Girardi, in arte Monnezza, è un poliziotto-hippy dalla parlata romanesca, dai modi burberi e volgare fino alla nausea. Qui lo vediamo rispondere pan per focaccia a ladri, truffatori e malavitosi. Il compianto e impareggiabile Bombolo, al secolo Franco Lechner, compare nella parte dell'informatore "Venticello". Gran bel film, ma comunque inferiore a *Delitto Al Ristorante Cinese*, vera perla della saga del mitico Monnezza.

MANI DI VELLUTO

(1979, di Castellano e Pipolo. Con Adriano Celentano, Eleonora Giorgi e Olga Karlatos)
L'inventore di un portentoso vetro antirapina si prende una sbandata per una bella e svelta ladruncola. Finirà per dare un calcio all'etica e progetterà con lei il grande colpo. Erano gli anni in cui Celentano era il Re Mida del cinema italiano. Sempre moderno il suo umorismo surreale e i suoi quasi Lynchiani nonsense. Da segnalare una Eleonora Giorgi di una bellezza disarmante.

re ben di più che un semplice asso nella manica nella caccia a Garrett, che troverà sulla sua strada sia guardie armate di tutto punto, sia temibili droidi progettati per far della sua pelle un paralume. Nemici giurati dei Meccanicisti sono i Pagani, una sorta di confraternita new-age ante-litteram , che bandisce ogni tipo di tecnologia avanzata e predica un ritorno alla natura incontaminata, in cui spopoli la "flower power". Per ultimi ci sono i Guardiani, che osservano sconsolati il degrado dei valori della città e hanno un solo monito che si ripete nelle orecchie, ovvero quello di guardarsi dall'alba dell'Età Del Metallo. Saranno proprio i Guardiani quelli che offriranno protezione al buon Garrett, ma solo a patto che lui si impegni a conseguire i loro, comunque condivisibili, scopi di civilizzazione. E che quindi annienti Truat con tutta la Congrega Meccanicista.
Finalmente Garrett sarà un eroe autentico, un uomo che ha voluto dare un taglio netto al suo infausto passato. O meglio, diciamo che ha dovuto...

VAI COL PIEDE DI PORCO A PILA!

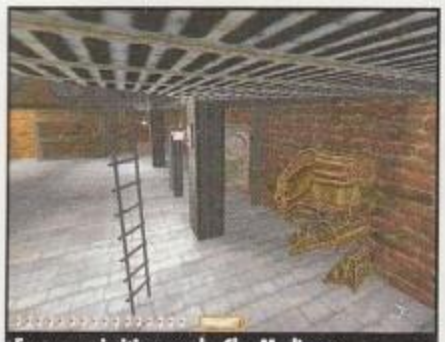
In *The Metal Age* ritroviamo *Thief* pari pari a come lo avevamo lasciato. Questo non sembra tanto un seguito, quanto un data disk stand alone, come *Nitroriders* era per *Interstate '76*. Niente pregiudizi in questo, sia chiaro, ma forse era il caso di evitare quel numerello in coda al titolo. *Thief II* si distingue dal predecessore soprattutto per il fatto che "c'è più roba", e non tanto perché "è un'altra roba". Tanto per iniziare, gli scenari sono adesso molto più estesi che non nel gioco originale. La loro dimensione è praticamente raddoppiata, e anche il design dei vari ambienti appare adesso molto più vario ed elaborato. C'è solo da sperare che il maggior numero di dati da metter in memoria non renda ancora più estenuanti i già insostenibili caricamenti che affliggevano il primo gioco, che tra l'altro non sfoggiava di certo un motore grafico all'avanguardia.
Beh, sappiate anche questa volta ritroviamo l'engine del primo *Thief* e di *System Shock 2*, ma se esso può ancora competere giusto con quello di *Dark Forces II*, c'è da dire che, ancora una volta, esso risulta perfettamente funzionale al concept gioco, che vive più di avanzate routine di intelligenza artificiale che non di nebbie volumetriche e bump mapping a tutto spiano. Anche se c'è da iniziare a pensare che una IA evoluta e un motore grafico all'avanguardia non siano più un'accoppiata così improponibile come qualche anno fa, e lo dimostrano giochi come *Quake III* o *Unreal Tournament*, che si dimostrano eccellenti sotto entrambi gli aspetti.
Ma per quanto l'engine grafico di *Thief II* sia rimasto lo stesso del gioco originale, non si fa comunque fatica a scovare qualche buona nuova, come le luci colorate, gli effetti atmosferici (nebbia, pioggia e neve), il cielo animato e un maggior numero di poligoni che compongono i modelli animati, per quanto non certo il doppio di quello

E non ditemi che non sembra l'interno della banca nel primo livello di SIN!

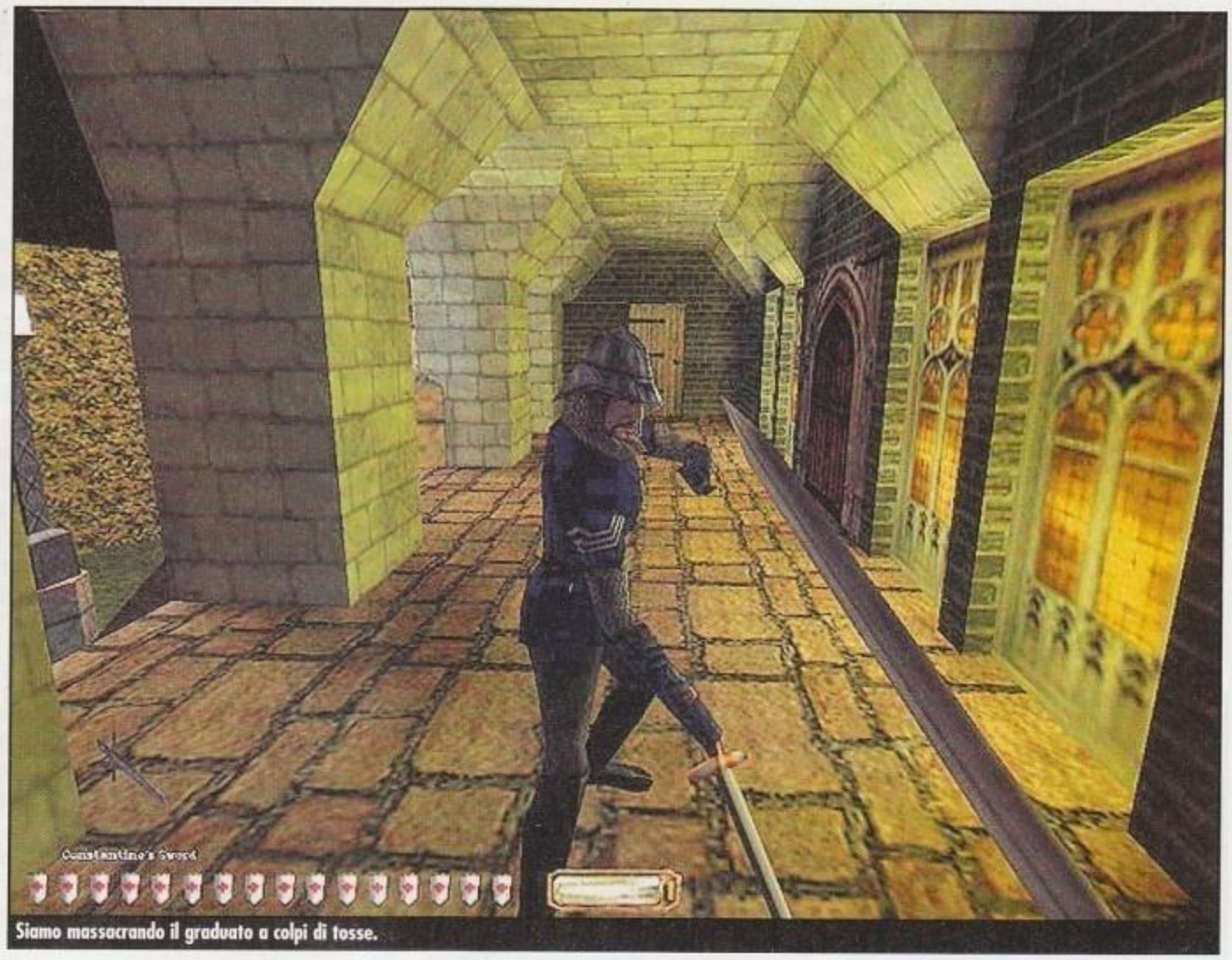
Garrett potrà adesso dilettarsi nel vandalismo fracassando i vetri di porte e finestre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

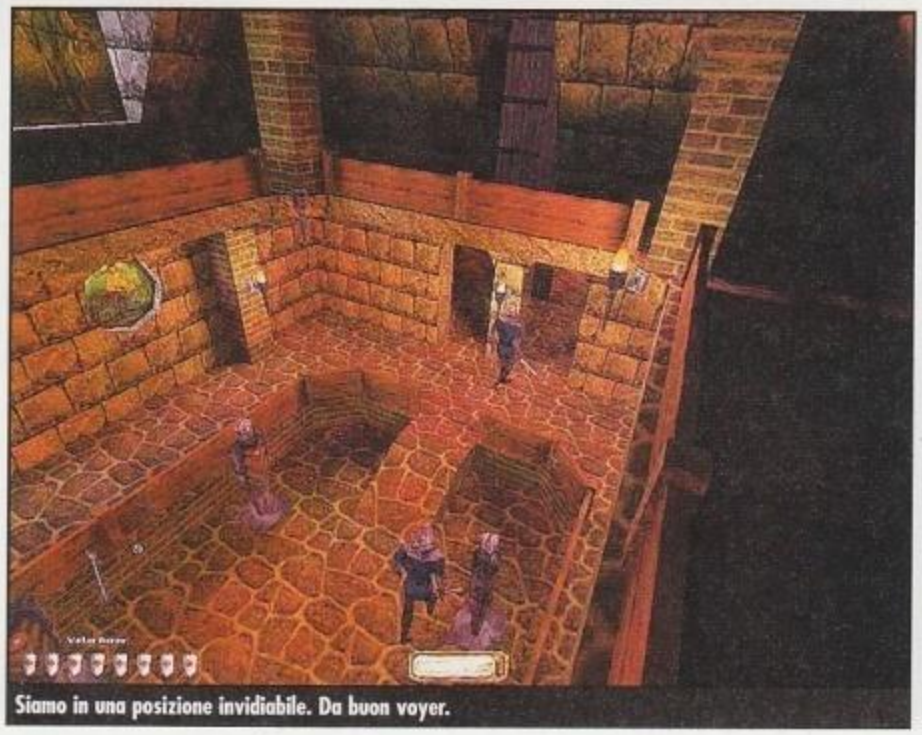

Ecco un primitivo mech. Che Medioevo psichedelico quello di *Thief*! Sempre che sia Medioevo ovviamente...

Sembra il castello di Lord British. Questa immagine la potevamo spacciare come un "esclusivo screenshot di Ultima Online 2", e nessuno se ne sarebbe accorto. O forse si?


Siamo massacrando il graduato a colpi di tosse.

di *Thief*, come in realtà affermano alla Looking Glass. Dettagli che comunque sono da intendere come puramente accessori e che non riescono certo a rinnovare l'esperienza di gioco.
Durante il nostro peregrinare, avremo modo di dilettarci in una cosa che ci era impossibile nel capostipite, ovvero l'origliare alle porte. Anche per una trama molto più complessa di quella del predecessore, sarà spesso vitale per noi venire a conoscenza di informazione segrete e poterci muovere di conseguenza. E in questo, il gioco assume una piacevole componente da avventura grafica.
Ma in ogni caso *Thief* conferma ancora una volta la sua anima da sneaker 3D, visto che in questo secondo capitolo la spada ci aiuterà ancora meno di quanto ci aiutava nel gioco originale. Questa volta non avremo più a che fare con la fauna da *Dungeons & Dragons* che popolava certi livelli di *Thief*, sulla quale potevamo avere la meglio solo a suon di frecce all'acqua santa e stilettate nei lombi. Adesso ci troveremo molto più spesso a strisciare sul pavimento fino a raggiungere una sentinella ubriaca che fischietta "Louie Louie", e a far collidere il nostro Morfeo tascabile con la sua bisunta nuca.
Qualche simpatico gadget esordisce in questo seguito, come una pozione che renderà meno traumatico l'atterraggio, ogni volta che ci lanceremo da grosse altezze, e anche una nuova freccia rampinata che potrà attaccarsi anche a superfici pietrose e metalliche. Ma non mancherà una classica torcia per agevolarci il cammino e complicarci la vita allo stesso tempo. E addirittura potremo adesso attirare l'attenzione delle sentinelle in un nuovo e inedito modo: fracassando i vetri di finestre e porte, cosa che non potevamo fare in *Thief*. Si era poi parlato, mesi addietro, di una pozione per l'invisibilità che avremmo potuto trovare in questo seguito. Ma, per fortuna, sembra che questo articolo non troverà spazio nell'inventario di Garrett.
Inutile dire infine che la Looking Glass promette una mostruosa intelligenza artificiale: ormai una preview non sarebbe più tale senza una promessa di questo tipo da parte del team di sviluppo del gioco.
Ci sbilanceremo a riguardo quando avremo in mano la versione recensibile.
Globalmente *Thief II* ci sembra un titolo decisamente valido, ma che non fa certo dell'originalità la sua carta vincente.
Questo non dovrebbe essere un problema, visto che anche anni fa la Looking Glass propose quel capolavoro assoluto che era *Ultima Underworld II*, facendo innamorare tutti i fan del primo gioco pur se nella sostanza si trattava di un puro e semplice aggiornamento di quest'ultimo.
Infine c'è da dire che ormai sono mosche bianche i sequel che rimettono davvero in discussione il concept del gioco originale. Spesso i numeri due si limitano ad un upgrade grafico, e a volte non c'è nemmeno quello.
La filosofia di *Thief II* ci appare in tutto e per tutto come "more of the same", ma finché la sostanza è quella che abbiamo amato nel gioco originale, ben vengano *Thief II*, *Thief II Gold* e compagnia.
Forse osare un po' di più sarebbe stata una buona cosa. Probabilmente è questo il modo più facile per mettere un "2" in coda a un titolo. Ma non dimentichiamoci comunque che siamo nelle "sante" mani della Looking Glass e già questo dovrebbe farci tirare un sospiro di sollievo.
Il gioco dovrebbe essere ormai in imminente uscita. Potremmo riparlarne già nel prossimo numero.

Alessandro Gori


Siamo in una posizione invidiabile. Da buon voyer.

Altra novità di *Thief II*: la circostanza-pioggia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI LA PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI? QUESTA È L'OCCASIONE CHE NON PUOI PERDERE

SENIOR EDITOR VIDEOGIOCHI

RUOLO ED OBIETTIVI

- *ha il compito di gestire in rete il sito, partecipando alla costruzione delle attività on line nel settore videogiochi*
- *coordina un gruppo di lavoro, motivandolo e indirizzandolo*
- *realizza il sito videogiochi nel rispetto delle indicazioni impartite dalla direzione, in piena autonomia di gestione*

PROFILO:

- *età non superiore a 30 anni*
- *conosce internet e le attività editoriali in genere*
- *ha pratica giornalistica di redazione*
- *conosce il settore dei videogiochi perché lui stesso è un giocatore*
- *conosce bene l'inglese*
- *ha avuto un'esperienza lavorativa di almeno due anni e sa come gestire un gruppo di lavoro*
- *deve avere capacità di relazioni perché potrà/dovrà rappresentare la società in occasioni di incontro con terze parti (es.: fiere, interviste, ecc.)*

Se sei interessato a condividere con noi lo sviluppo in internet dei videogiochi, invia il tuo curriculum collegandoti a
http://www.jobline.it/mail/mm.asp?rid=131063

CONTENT EDITORS

per Playstation, PC, Nintendo/dreamcast, multiplayer

RUOLO ED OBIETTIVI

- *messa in pagina dei contenuti*
- *interazione con strutture esterne per l'acquisizione e la trasmissione di informazioni e notizie*
- *una buona capacità di interazione con altre funzioni aziendali (es.: e - commerce)*

PROFILO:

- *di età non superiore a 25 anni*
- *neo laureati in comunicazione o indirizzo umanistico (filosofia, lettere preferibilmente)*
- *conoscono Internet perché sono utenti/giocatori essi stessi,forte autonomia di gestione nei rispettivi ruoli di attività, con ambizione a saper dimostrare competenza nel proprio settore di responsabilità*
- *conoscenza dei settori relativi, per averli praticati direttamente come giocatori*
- *buona conoscenza dell'inglese*
- *militesenti*

Se sei interessato a condividere con noi lo sviluppo in internet dei videogiochi, invia il tuo curriculum collegandoti a
http://www.jobline.it/mail/mm.asp?rid=131065

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

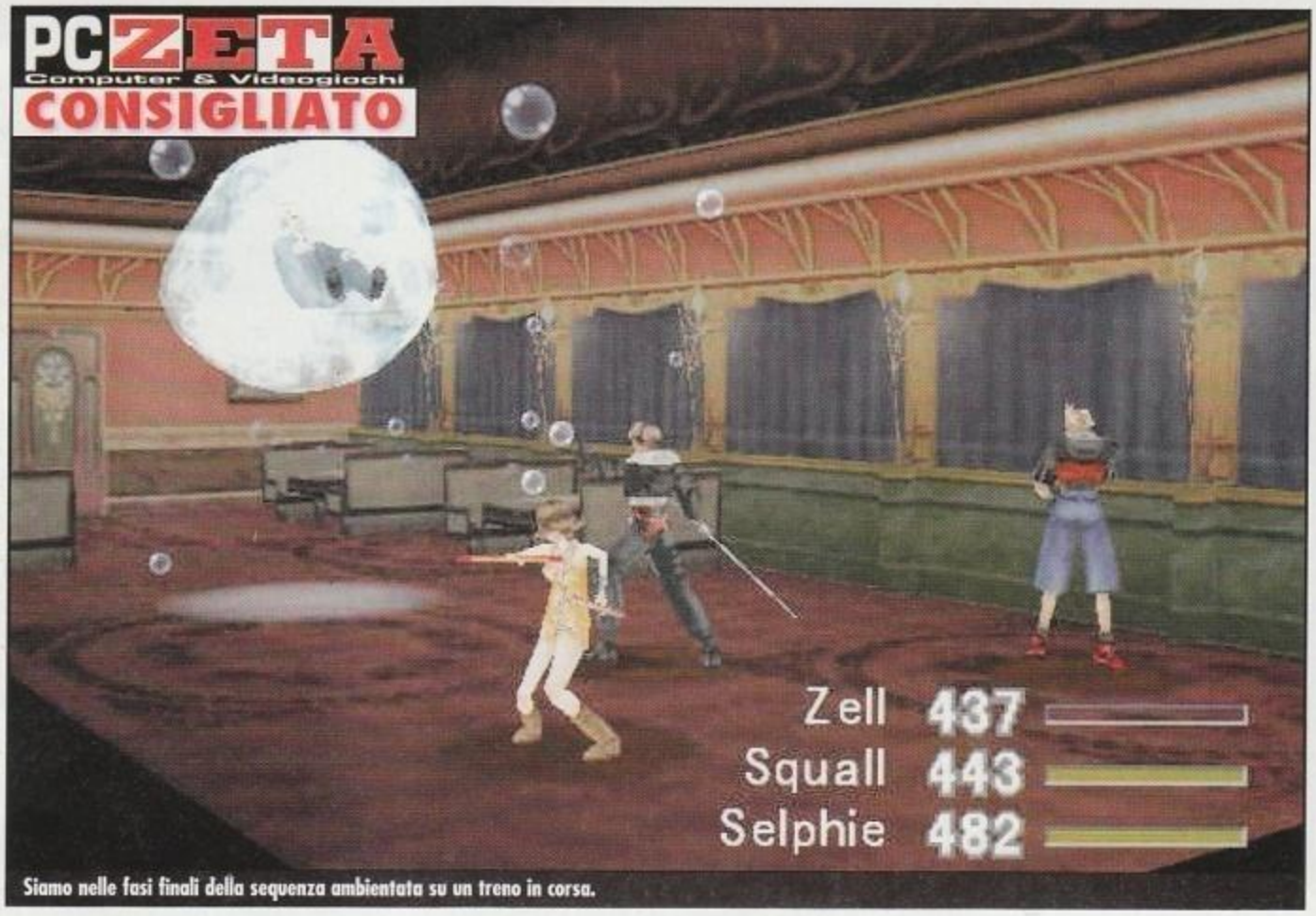
http://www.oldgamesitalia.net/

FINAL FANTASY VIII

I Giochi di Ruolo giapponesi sono un genere quasi inesplorato su PC: dopo i successi natalizi su Psx è tempo per i giocatori "mouse e tastiera" di cimentarsi con l'ultimo titolo di casa Squaresoft

INFO
Genere: JRPG
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Squaresoft
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 109.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 266
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda 3D
CD-ROM: 24X
Spazio su HD: 32 MB



Siamo nelle fasi finali della sequenza ambientata su un treno in corsa.

La saga di *Final Fantasy* è sulla cresta dell'onda dal 1987, quando la Square, ancora sconosciuta, cercava di emergere nel mondo degli RPG giapponesi dove furoreggiava la Enix con *Dragon's Quest*. Il resto è storia: dagli inizi su NES al passaggio su PlayStation, dalla prima conversione per PC arrivata solo con il settimo episodio, ai progetti dei prossimi episodi per PS2 (si veda box).
Il bello della serie è che ogni titolo è a sè stante, poiché non c'è sequenzialità tra gli episodi, e i personaggi sono sempre nuovi. Questo non esclude l'esistenza di fili conduttori, di chicche, di citazioni che creano familiarità e legame, al di là della comunanza del titolo. Per esempio la tenera razza dei Chocobo, appare con costanza dal terzo episodio, accompagnata dalla solita musichina riarrangiata nel tempo. In *FFVIII* esiste un'applicazione esterna al gioco stesso, chiamata *Chocobo's World*, nella quale possiamo importare i Chocobo catturati per far accrescere la loro potenza in un vero e proprio gioco a parte: la grafica di tale applicazione è semplicissima (pixel neri su fondo bianco), e l'esecuzione è in finestra microscopica come se fosse per Poket Station (la periferica sulla quale i giocatori della versione PlayStation possono importare il Chocobo).
E che dire di Cid? Da *FFII* è sempre presente il personaggio di Cid che, di volta in volta, interpreta ruoli differenti: Hironobu Sakaguchi, produttore della serie, lo definisce *"lo Yoda di Final Fantasy"* per saggezza e per maggior anzianità rispetto gli altri personaggi che sono sempre poco più che adolescenti.

Ecco il classico Save Point, possiamo trovarne diversi sparsi nelle locazioni, ma non sono mai troppi.

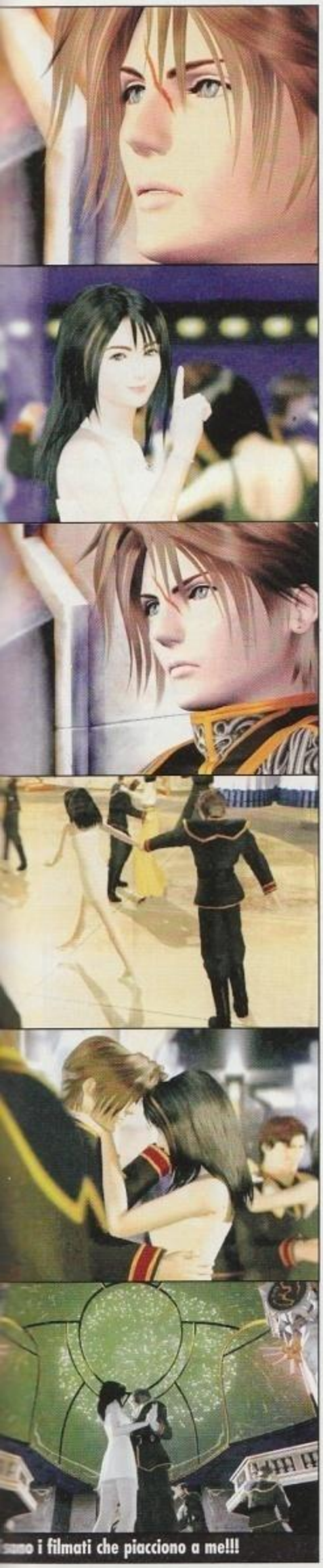
Il Junction System.

I Guardian Force vengono invocati a partire dal terzo episodio e visitiamo le loro terre nel quarto: queste semi-divinità rendono le battaglie più colorate con i loro attacchi distruttivi; ora Ifrit, Shiva, Siren, Leviathan, Cerberus & C. intervengono in modo sempre più spettacolare con scene animate che durano decine di secondi.
E aggiungiamo infine (ma esistono ancora molti altri elementi comuni) la fanfara di vittoria che abbiamo sicuramente già sentito in *FFVII*: da qui prende il via la nostra recensione di *Final Fantasy VIII*, visto che unica pietra di paragone su PC è l'episodio precedente.
Se non avete mai giocato gli altri titoli e venite presi dalla frenesia di possederli, abbiamo predisposto un box di guida per evitare confusione tra le versioni originali e le raccolte (USA e Japan) che sono state pubblicate per console.

RECENSIAMO...
Cominciamo subito col giudicare *Final Fantasy VIII* senza tanti preamboli: in linea di massima il gioco non è molto diverso dal suo predecessore *FFVII* che abbiamo giocato su PC nel 1998, e resta fedele

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


...no i filmati che piacciono a me!!!

alla classica impostazione degli RPG giapponesi. Se non avete mai avuto l'occasione di cimentarvi in questo genere di giochi, può essere la volta buona per scoprire una nuova passione, sull'onda del fenomeno di massa e dei milioni di copie vendute in tutto il mondo con la versione PlayStation.

Se invece *FFVII* non vi aveva soddisfatto particolarmente, i cambiamenti grafici e la trama non faranno altro che rendere un po' più piacevole dal punto di vista estetico un gioco che resta sempre e comunque molto speciale per gli affezionati videogiocatori su PC.

Avevate trovato monotone e frustranti le continue interruzioni casuali per le battaglie? Vi avvisiamo che esistono anche in *FFVIII*, anche se sarà possibile fuggire immediatamente schiacciando i tasti Z e C. Vi è capitato di addormentarvi nell'attesa che terminassero le evoluzioni dei Guardian Force? Vi farete degli altri bei sonnellini, perché in *FFVIII* i Guardian Force sono un elemento primario imprescindibile per uscire vittoriosi dagli scontri diretti più ostici.

Non avete gradito i personaggi in stile superdeformed di *FFVII*? Ci giocherete nuovamente nel prossimo nono episodio, ma nel frattempo potrete dilettarvi con personaggi proporzionatissimi e tridimensionali. Ciò che ha fatto più notizia, di *FFVIII*, sono stati gli incredibili filmati CG (*Computer Generated*) che descrivono i momenti più importanti: la perfezione e la bellezza di questi video è tale da stridere con la qualità poco più che mediocre della grafica complessiva del gioco.

Infatti la Square non ha mai fatto mistero di non aver intenzione di sviluppare a parte una versione per PC, col risultato che ci troviamo di fronte ad una importazione diretta da PlayStation: i fondali renderizzati, la risoluzione 640X480 e i poligoni che compongono i personaggi avrebbero fatto una degna figura due anni or sono, ma adesso sono completamente sorpassati, e la gran parte dei PC su cui verrà installato il gioco lavoreranno al di sotto delle loro potenzialità.

Aggiungiamo inoltre un fastidioso difetto nella versione data in prova (quella definitiva in inglese, ma è in arrivo la versione tradotta in italiano per chi teme la poderosa mole di dialoghi in ligua straniera): il test è stato fatto con una scheda montante il GeForce, e delle orrende righe orizzontali (che scompaiono durante le fasi di combattimento) non ci hanno permesso di gustare al meglio il gioco e ci hanno costretti a far retrocedere di rango il nostro sistema con una reietta, ma in questo caso ancora utile, Banshee. Vi avvisiamo di questo inconveniente, auspicando l'arrivo di una patch per eliminare tale problema.

Proseguendo il discorso sulla grafica, notiamo quanto le animazioni dei personaggi siano particolarmente azzeccate: avremo modo di ritornare sull'argomento, ma in *FFVIII* i personaggi sono molto caratterizzati, e i loro movimenti ne rispecchiano il carattere e le intenzioni. Tutto questo era di fatto impossibile in *FFVII*, dove il design superdeformed costringeva i personaggi a una serie limitata di movimenti carini, ma goffi e poco marcati.

In *FFVIII* tutti i personaggi sono degli attori che recitano una parte sia nei testi che nei movimenti: si spostano sulla scena rispettando determinati tempi, muovono il capo, gesticolano, siedono più o meno composti...

ALLA SQUARE SONO...AVANTI!

FINAL FANTASY IX, X, XI

Ebbene si, mentre noi siamo ancora qui a parlare di *FF8*, i giapponesi della Square già da tempo lavorano non solo al nono episodio, ma anche al decimo e all'undicesimo!! Probabilmente *Final Fantasy IX* verrà pubblicato in Giappone nell'agosto 2000, e, a seguire, gli altri due titoli usciranno nel giro di un anno e mezzo.

Le fughe di notizie dalla Square sono pochissime e circostanziate: le immagini rilasciate di *FFIX* stupiscono per la grafica dei filmati, *FFX* e *FFXI* verranno sviluppati direttamente per PS2, e *FFXI* sarà un gioco interamente on-line. Avremo sicuramente più notizie dopo il prossimo E3 di maggio!

FINAL FANTASY: THE MOVIE

Nel giugno del 2001 uscirà nelle sale anche il film di Final Fantasy, realizzato completamente in CG (sullo stile di *Toy Story 1* e *2*, *Bug's Life*, *Small Soldiers*). Se ne sta occupando proprio la Square nella sede di Honolulu sotto la direzione di Hironobu Sakaguchi (produttore di tutta la serie di *FF*). Il film non si baserà su un particolare episodio della serie, ma sarà ispirato ai suoi mondi.

Non sono stati diffusi altri dettagli sulla storia, se non che sarà ambientata nel 2065 e che non sarà presente nessuno dei personaggi che abbiamo conosciuto nei videogiochi. Il cast dei doppiatori segue la consolidata tradizione di chiamare voci di attori famosi tra i quali spiccano Alec Baldwin, Stece Buscemi, Ving Rhames, Donald Sutherland, James Woods e Ming-Na Wen (già doppiatrice di Mulan nell'omonimo film Disney).

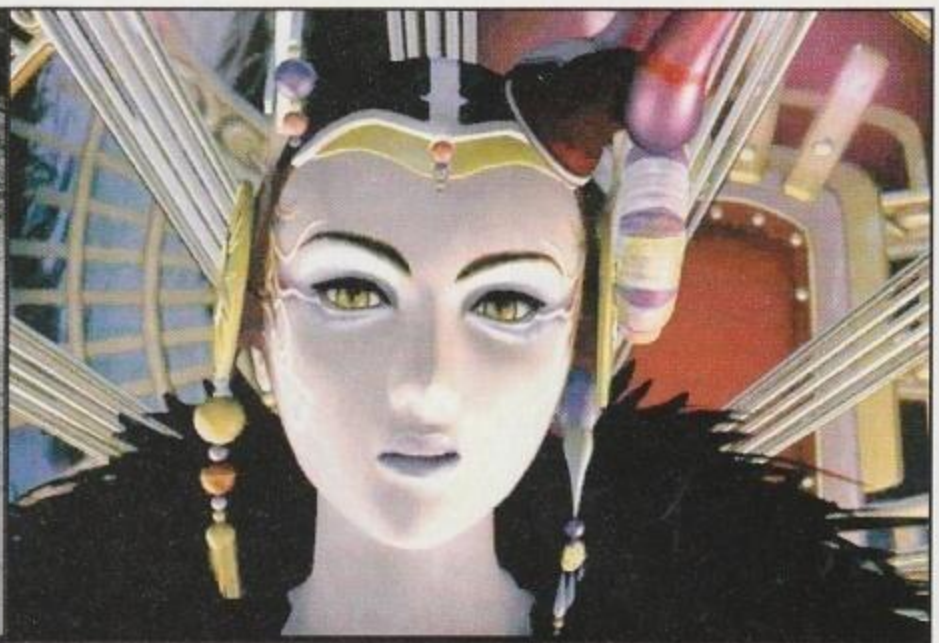
FINAL FANTASY: OAV

In corso di pubblicazione in Italia col titolo "Final Fantasy", 4 OAV diretti dal grande Rin Taro (regista anche di *X*, *la spada di Kamui*, *Galaxy Express 999*) narrano la storia di *Final Fantasy V*.

Da bravi codardi, scappiamo dal campo di battaglia premendo contemporaneamente Z e C.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La strega Edea assomiglia vagamente a Isabelle Adjani.

PRIMO: C'E' FASCINO?

Andiamo quindi a scoprire, cercando di non svelarne la trama, uno dei principali aspetti del gioco, che è sicuramente la caratterizzazione dei personaggi. I protagonisti sono tanti, e tutti con le proprie particolarità.

Sembra un po' un telefilm americano, questo *FFVIII*, e senza particolare difficoltà riusciamo ad inquadrarli nel loro ruolo: Squall è decisamente introverso e scontroso, al limite del maleducato. Il suo compagno di squadra Zell Dincht, che preferisce vestire sportivo, saltella di qua e di là e prende a pugni l'aria: decisamente iperattivo ed esaltato.

Selphie Tilmett, la ragazzetta tutto pepe che si entusiasma per qualsiasi sciocchezza e saltella agitando le mani (è una ragazza tipo Hikaru in *Orange Road*).

Rinoa Heartilly, militante dura e pura, me la vedrei bene a capitanare l'occupazione di una scuola (vestita impeccabile, sembra uscita da un negozio Diesel).

La cara istruttrice Quistis dovrebbe sapere il fatto suo, ed invece si abbandona a dichiarazioni sconcertanti tipo "...sono un'incapace, non sono brava nel mio lavoro".

E che dire del pazzo invasato di turno? Seifer, amico-nemico di Squall, il classico leader che vuole comandare a tutti i costi senza capire che si sta rendendo ridicolo? Ah... poi c'è anche Irvine (Teddy) Kinneas, ovviamente il rubacuori (e come non poteva esserlo uno che si chiama Irvine?).

Per non rovinarvi uno dei punti forti del gioco, abbiamo deciso di svelare il meno possibile della trama. Vi basti sapere che vestirete i panni di Squall Leonhart, giovane cadetto dell'accademia di Balam Garden, che, subito dopo l'esame di ammissione al corpo dei Seed, si troverà coinvolto nella sanguinosa guerra fra Galbadia e Dollet. Sullo sfondo si svolgerà, narrata dagli splendidi filmati in FMV, una classica e struggente storia d'amore che vi terrà col fiato sospeso dall'inizio alla fine dei quattro CD (che me ne importa della guerra? Datemi più filmati come quello del ballo!!!).

SECONDO: COME SI GIOCA?

Final Fantasy VIII si presenta come il più classico dei JRPG con un gruppo di personaggi da guidare all'interno di una trama lineare e che presenta scarse possibilità di deviare dal corso degli eventi. Molti ritengono questa linearità un grosso limite, ma è innegabile che permetta ai designer di concentrarsi maggiormente sulla sceneggiatura. Non a caso il punto forte dei vari episodi della saga (e in generale dei giochi di ruolo

GLI ALTRI EPISODI... ATTENTI A NON CONFONDERVI!

Se siete interessati agli altri episodi della serie, dovete essere al corrente di alcune informazioni sulle differenti pubblicazioni delle versioni giapponesi ed americane, rigorosamente per console!

GIAPPONE
(VERSIONE ORIGINALE)
***Final Fantasy I, II, III*: NES**
***Final Fantasy IV, V, VI*: SNES**
***Final Fantasy VII, VIII* : PlayStation**

GIAPPONE
(RACCOLTE)
***Final Fantasy Collection*: PlayStation (include gli episodi *IV,V, VI* dei quali viene mantenuta la storia, il gameplay e la grafica della versione SNES, con l'aggiunta di svariate sequenze in FMV)**

STATI UNITI
(VERSIONE ORIGINALE)
***Final Fantasy I*: NES**
***Final Fantasy II*: SNES (corrisponde al quarto episodio giapponese)**
***Final Fantasy III*: SNES (corrisponde al sesto episodio giapponese)**
***Final Fantasy VII, VIII*: PlayStation e PC. Non esiste la versione occidentale del secondo e del terzo episodio**

STATI UNITI
(RACCOLTE)
***Final Fantasy Anthology*: PlayStation (include l'episodio americano *III*, il sesto in Giappone, e *Final Fantasy V*, che non era mai stato pubblicato in versione occidentale: anche in questo caso sono aggiunte nuove scene CG. Nella raccolta è inclusa anche la colonna sonora dei due episodi).**

Le ferrovie di *FFVIII* funzionano benissimo...
Ci potremo muovere anche in macchina e con astronavi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Draw System ci permette di assimilare le magie nemiche (Stock) oppure di formularle (Cast).

giapponesi) consiste proprio nella profonda caratterizzazione dei personaggi e nella cura riposta nei dialoghi. Come da tradizione, nel corso della nostra avventura ci saranno offerte numerose possibilità di spezzare la monotonia con sottosezioni di vario tipo.

La più caratteristica è sicuramente costituita dal Triple Triad, il gioco di carte in cui verremo coinvolti dai numerosi NPC sparsi in giro per il mondo. Sfruttando una vasta collezione di carte recuperabili in varie modalità (sconfiggendo determinati mostri, vincendole al gioco e sfruttando in combattimento un'abilità apposita di cui è dotato un unico GF), sarà possibile sfidare buona parte dei personaggi a "combattimenti" che ricordano non poco Magic (famoso card game prodotto dalla Wizard Of The Coast).

La gestione dei combattimenti è organizzata con il Junction System e il Draw System, il cui utilizzo viene ampiamente illustrato nel manuale e nel tutorial in fase di gioco condotto dall'istruttrice Quistis Trepe. Tali sistemi sono il fulcro del gioco e la principale novità (assieme ai cambiamenti nello stile grafico) rispetto al settimo episodio. Il tutto inizialmente risulta complicato e poco intuitivo (soprattutto il Junction), ma quando imparerete a utilizzarli avrete a vostra disposizione un sistema di controllo in grado di soddisfare tutta la vostra sete di strateghi. Preparerete le battaglie più importanti trasferendo oggetti, Guardian Force e magie, e avrete la possibilità di potenziare gli attacchi al momento che riterrete più opportuno.

Il sistema di acquisizione delle magie è innovativo rispetto a *FFVII* dove, se ben ricorderete, si comprava Materia nei Magic Shop: stavolta potremo sfruttare il comando Draw per conoscere nuovi incantesimi e rubarli ai nemici (in questo modo è possibile accumularne fino a cento, nell'attesa di utilizzarli contro creature molto ostiche).

Il Junction System permette di associare i GF ai vari membri del party. Mediante questa associazione alcune delle abilità del Guardian Force vanno ad influire sulle caratteristiche del personaggio (saremo noi a decidere quali e in quale momento).

Queste simpatiche bestiole, durante i combattimenti, vedono aumentare i valori delle loro skill.

Quando questi raggiungono un determinato livello di apprendimento, le abilità si rendono disponibili per il Junction.

Ai fini della conclusione del gioco, non è strettamente necessario perdere ore per decidere se tra il personaggio e il GF esiste affinità, oppure se le magie associate alle nostre abilità sono in quel momento utili contro l'avversario di turno.

A questo proposito è possibile affidare al gioco stesso la gestione delle associazioni, perdendo però gran parte del divertimento. In effetti, spogliato di questo suo aspetto, *Final Fantasy VIII* perde buona parte del divertimento e si riduce a poco più di un film interattivo con un'ottima sceneggiatura.

I combattimenti ovviamente si svolgono sempre mediante l'utilizzo dell'Active Time Battle (ATB) che permette di donare un certo tocco di frenesia al tutto. La gestione è effettivamente a turni, ma scanditi dal riempirsi di barre di energia che, in base alle caratteristiche dei contendenti, determinano l'iniziativa.

Tramite il menu delle opzioni è possibile decidere la velocità globale del tutto a seconda delle preferenze. In questo modo si può giocare in preda alla frenesia più totale o trasformare il tutto in qualcosa di molto simile a un classico gioco a turni.

Elena Avesani

Siren si prepara a scatenare l'onda assassina, mentre nella ATB Quetzacol accumula energia in attesa del suo turno.

PC ZETA COMMENTO

Se siete appassionati della serie, acquistate ad occhi chiusi l'ottavo episodio, non tradirà le vostre aspettative. Se siete novellini avvicinatevi fiduciosi a *Final Fantasy VIII*, perchè è fatto per piacere e per essere facilmente goduto: l'ampia parte di tutorial illustra dettagliatamente il Junction e il Draw System, la storia segue uno sviluppo lineare che non vi metterà mai in crisi e vi appassionerà come un film. Ci sono molte ore di gioco davanti a voi, divise in 5 CD lunghi e appassionanti. La linearità di gioco è un dettaglio trascurabile; quello che conta è che ci troviamo davanti a un gameplay complesso e appassionante che, unito a un'ottima sceneggiatura (anche se non al livello dei migliori episodi della saga) offre un'esperienza di gioco piacevole e duratura. Non crediate di aver trovato il gioco che sfrutterà a fondo le potenzialità del vostro scalpitante GeForce (anche perché al momento dà problemi di compatibilità), visto che ci troviamo di fronte alla solita conversione diretta da PlayStation. Pur applaudendo, quindi, la qualità dei filmati (finalmente in alta risoluzione) e di alcune soluzioni grafiche, non possiamo che far notare lo scarso interesse della Square nell'offrirci un prodotto al livello degli standard PC attuali.

93

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLAVE ZERO

Solo tu potrai aiutarci a sconfiggere l'armata di Khan, sei l'eletto, tu sarai Slave Zero!

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Accolade
Distributore: CD Verte
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Il camioncino ai miei piedi ha sterzato all'ultimo momento per non farsi schiacciare.

Un non meglio precisato futuro, il pianeta terra ricoperto da città gigantesche e il solito pazzo che cerca di impadronirsi del mondo, questo è in breve lo scenario di partenza di *Slave Zero*, nuovo First Person Shooter (ma non solo) della Infogrames.
E' indubbio che *Slave Zero* sia sulla bocca degli addetti ai lavori da tempo, sia per le voci di corridoio che, soprattutto, per le stupefacenti immagini rilasciate dalla Matrox per la nuova scheda grafica G400.
Dicevamo... Ci troviamo in un futuro remoto: il Supremo Khan ha assunto il controllo della capitale Asiatica Megacity S1-9 e si appresta a completare la sua armata di giganteschi robot meccanici, chiamati Slave, composti in parte da elementi organici e alimentati dalla misteriosa Materia Oscura. Uno sparuto gruppi di ribelli, conosciuti come i Guardiani, riesce a sottrarre una unità Slave a Khan, il loro più valoroso guerriero: Chan si unirà permanentemente al robot per formare Slave Zero e distruggere i piani di dominio del Supremo.
Slave Zero, pur non disponendo forse di un incipit proprio originale è un titolo estremamente affascinante fino dai primi momenti di gioco, se non già durante la presentazione grazie a una caratteristica: le dimensioni del protagonista.
Anche se già sperimentata parzialmente in titoli come *Shogo*, l'idea di trovarsi su di un mezzo enorme capace di muoversi agilmente all'interno di una città immensa è estremamente divertente, nonché convincente e già dai primi passi è bello vedere una città in movimento, con decine di mezzi di trasporto che si muovono ai nostri piedi, o che ci sorvolano bellamente, tentando di schivarci e proseguire per la propria strada.
È possibile creare il caos semplicemente camminando in strada, vedremo alcune macchine incendiarsi, gli occupanti scendere dai mezzi e scappare terrorizzati, sarà possibile calpestare i mezzi e persino raccoglierli da terra ed utilizzarli come arma da lancio.
La città che ospiterà le nostre avventure è enorme, molte volte sarà quasi impossibile scorgere il cielo: definire grattacieli gli edifici presenti sembra quasi riduttivo, le texture sono abbastanza varie e le dimensioni sono decisamente al di fuori di qualsiasi scenario già visto nel genere.
Numerosi elementi, come ponti, elevatori, centrali energetiche e reattori possono essere distrutti, semplicemente basterà osservare il mirino, che, nel caso puntiate qualcosa di "demolibile", cambierà colore dal classico verde a un rosso acceso.
Oltre all'ambiente di tipo cittadino potremo avventurarci in numerosi tunnel sotterranei, acquedotti e fognature della stessa città, sede della base ribelle, o in alcuni edifici molto grandi.
Le texture delle sezioni sotterranee sembrano leggermente inferiori e meno curate di quelle in superficie, c'è da dire in ogni caso che sarà difficile soffermarsi ad osservarle per la scarsa visibilità che accomuna tutte le parti del gioco: sicuramente una scelta di atmosfera (tutte le azioni si svolgono di notte), ma si può notare che nel buio gli effetti di illuminazione sono ancora più notevoli e gli immensi edifici possono essere composti da un basso numero di texture ripetute.
Luci dinamiche a profusione per questo titolo, esplosioni di prim'ordine, specie in distanza, ma le piccole esplosioni si rivelano in realtà semplici bitmap, mentre la distruzione di nemici di grosso calibro o di particolari strutture saranno di tipo poligonale. Gli effetti d'acqua, e anche gli spari all'inteno dei bacini sono realizzati in maniera assolutamente verosimile, mentre i crolli delle strutture pote-

La schermata iniziale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo Slave Zero è un robot di grandi proporzioni.

vano essere realizzati sicuramente meglio.
Il gioco è strutturato in missioni, presenti in buon numero, strettamente legate le une alle altre, terminato un livello, normalmente, assisteremo ad un breve filmato realizzato con lo stesso motore del gioco e passeremo al successivo avvalendoci di mezzi di trasporto o continuando dalla stessa zona di arrivo.
Gli scenari come dicevamo saranno immensi, ma difficilmente sarà possibile perdersi: la strada da percorrere è forzatamente una, così come gli obiettivi, che non si discostano quasi mai dal tipico "procedi fino al punto A ed elimina ogni avversario".
Le missioni, sulla carta, in effetti saranno diverse: dovremo localizzare generatori, punti di passaggio, ascensori, ma non ci sarà dato aiuto di nessun tipo riguardo alla direzione da seguire, che comunque sarà sempre scontata.
Forse sarebbe stata migliore un'organizzazione più articolata dei livelli, in modo da lasciare una maggiore scelta per la via da percorrere o una difficoltà più alta per raggiungere il punto prescelto.
Le armi a disposizione dello Slave Zero, oltre alla pedata data con forza a terra per eliminare le eventuali truppe appiedate, sono fondamentalmente tre: un'arma primaria a proiettili, una energetica e il lanciamissili montato sulla spalla.
Una considerazione particolare merita il sistema di fuoco dell'arma principale e più utilizzata, il mitragliatore non colpisce esattamente nel punto in cui mirate, ma espelle una grande quantità di colpi nelle vicinanze del centro del mirino, questa scelta penalizza i colpi precisi e calibrati da lontano, rendendosi talvolta estremamente fastidiosa.
Le armi potranno essere potenziate utilizzando appositi pezzi trovati sui nemici distrutti, ma bisognerà fare attenzione a non raccogliere tutto indistintamente: si potrebbe, infatti, passare da un Upgrade ad un Downgrade, depotenziando le armi e diventando decisamente meno incisivi negli attacchi.
I potenziamenti e le munizioni per le armi si raccoglieranno dunque sui nemici, ma come sono questi nemici?
Principalmente si tratterà di robot, di grandi dimensioni in ogni caso ma decisamente più piccoli dello Slave Zero, armati in modo del tutto simile e decisamente pericolosi nel caso attacchino in grande numero. Le prime difficoltà si potranno avere quando appariranno i primi avversari volanti, simili ai precedenti, ma con la fastidiosa tendenza a girare tipo avvoltoio sulla vostra testa, in modo da rendervi notevolmente più difficile la vita. Anche se molto distanti andranno sempre tenuti d'occhio perchè grazie alla loro mira fenomenale sono assai pericolosi.
Successivamente gli scontri avverranno contro nemici di altre forme, come ragni o carri armati, i ragni in particolar modo sfrutteranno la possibilità di camminare sulle pareti verticali o addirittura sui soffitti nelle parti sotterranee, sviluppando un notevole volume di fuoco.
I boss di fine livello sono degli Slave del tutto comparabili allo Zero, uno è praticamente identico, altri rappresenteranno ragni enormi, astronavi o altre forme umanoidi.
Per portare a termine il gioco la componente tattica non avrà grande importanza, si tratta quasi sempre di fare fuoco su tutto cio che si muove e, a scanso di equivoci a tutto ciò che appare passibile di distruzione: demolendo le strutture potrete ricavare utili ricariche di energia vitale o di munizioni.
L'unica missione che si discosta dal semplice vai e distruggi è forse quella nella quale dovrete difendere la vostra stessa base dai pesanti attacchi nemici, o quella immediatamente successiva di scorta a un convoglio di mezzi acquatici.
Novità per uno sparatutto è la possibilità di giocarlo in modo comunque adeguato con una visuale in terza persona, alla *Tomb Raider* per intenderci, nulla di speciale, ma giocando in prima persona si perderebbero le ottime animazioni dello Slave.
Concludendo, per il giocatore occasionale che possa provare solo un paio di livelli il gioco apparirà fantastico sin dalle prime battute, il senso di immensità dato dallo scenario e dalla taglia del protagonista, unito alla fantastica atmosfera buia e sinistra possono solamente affascinare.
Purtroppo avanzando nei livelli l'impressione è che alla storia, pur se narrata in modo preciso e con un'ottima localizzazione, manchi quel qualcosa in più per far gridare al capolavoro: le texture cominciano ad assomigliarsi tutte e magari una maggiore varietà di situazioni e ambienti non avrebbe certo danneggiato il titolo.

Daniele Borgna

Le armi al massimo upgrade sono decisamente potenti.

Già dall'introduzione il nostro eroe si rivela un duro.

Ecco la missione nella quale dovrete difendere la base ribelle.

PC ZETA COMMENTO

***Slave Zero* è un degno rappresentante del genere sparatutto 3D, unisce idee innovative al classico gameplay, dimostrando inoltre come anche questo genere si possa avvalerere della visuale in terza persona. Alcune scelte tecniche, e alcuni particolari non curati o non sviluppati al meglio, lasciano però l'amaro in bocca. Il multiplayer è implementato, ma sarà difficile trovare server dedicati su Internet. Tutto sommato un buon gioco, ma fra un anno pochi lo ricorderanno.**

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SIMS

Mah, non so, io in genere ho difficoltà ad appassionarmi ai gestionali; forse non sono il più adatto per questa recensione...

INFO

Genere: Gestionale
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Maxis
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Cos'è *The Sims*? L'ennesimo gestionale partorito dalle menti malate della Maxis? Più o meno. Un simulatore di vita? Può anche essere. Una nuova droga sintetica? Direi proprio di si. Francamente sto incontrando delle serie difficoltà nel cercare un modo efficace per spiegare che tipo di esperienza derivi dall'installazione dell'ultimo parto di Will Wright nel vostro disco fisso. L'unico modo sensato che mi viene in mente consiste in una descrizione generale del mio primo approccio al gioco, dai cui trarre spunti di discussione sulla sua effettiva qualità; per cui diamo inizio alle danze!

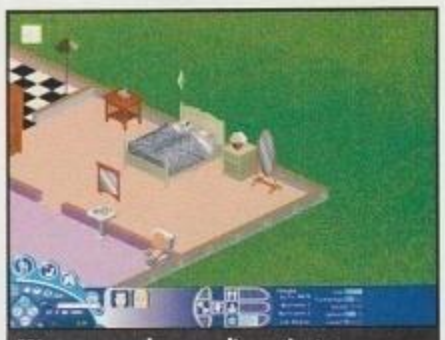
UN PRIMO APPROCCIO

Sul monitor davanti ai miei occhi scorrono le immagini della presentazione realizzata col motore del gioco. Una serie di simpatici personaggi tridimensionali si dedicano alle attività più comuni in appartamenti di periferia. La breve introduzione si chiude con l'inquadratura di un balcone sul quale una giovane coppia si scambia un bacio appassionato. Preso dalla frenesia afferro il mouse e faccio scorrere il puntatore sulle poche icone disponibili nella schermata iniziale: a mia disposizione c'è un gruppuscolo di quattro famiglie fra cui scegliere. Opto per i "bohboh" e mi ritrovo a osservare una coppia che parlotta tranquillamente di fronte all'uscio di una classica villetta americana (di quelle che popolavano i film horror degli anni ottanta). Tento delle timide interazioni coi due sfortunati caduti nelle mie grinfie per scoprire che posso farli parlare, scherzare, flirtare (ovviamente la mia prima scelta) e ballare. Le discussioni fra i due personaggi si svolgono per mezzo di un linguaggio incomprensibile, che ricorda molto da vicino quello dello speaker nell'areoporto di *Leisure Suite Larry V*. L'unico modo per farmi una vaga idea su quale possa essere l'argomento della discussione, consiste nell'osservare i disegni stilizzati contenuti nei fumetti, che appaiono sopra alle loro teste.

Bene, tentiamo qualcosa di particolare: ordino all'uomo di ballare con la donna e subito lui la coinvolge in un'improvvisata danza in mezzo alla strada. Lei ridacchia, rapita dalla follia temporanea del suo amico e io stesso mi ritrovo a sorridere come un ebete di fronte a creature che, per un breve attimo, sembrano aver preso vita dinnanzi ai miei occhi; improvvisamente il desiderio di dare vita a qualcosa di mio si fa strada in me.

Un po' di palestra è utile per aumentare le skill più strettamente fisiche.

Nei momenti più intimi compare una pratica censura a evitare imbarazzi.


Mi raccomando, non dimenticate mai di dare il giusto riposo ai vostri sim!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL TOCCO DELLA CREAZIONE

Dopo aver abbandonato la partita ed essere tornato alla mappa generale del quartiere, mi dirigo con decisione alla sezione in cui si dà vita ai sims, scoprendo un editor completo che permette di decidere un ampio spettro di parametri. Innanzi tutto, dopo averlo fornito di nome e cognome, do un'occhiata a come sarà l'aspetto di quello che, già l'ho deciso, dovrà essere il mio alter ego virtuale. I parametri fisici sono parecchi e pieni di variabili. Il colore, la lunghezza e il taglio di capelli, uniti alla scelta del tipo di vestiti che preferisce indossare, permettono di dare ai miei omuncoli una loro identità (perlomeno a livello di apparenza) ben definita. Una volta terminata questa fase, mi tocca decidere che tipo di uomo avrò fra le mie mani. Ho a mia disposizione un certo numero di punti da distribuire fra le caratteristiche psicologiche e non è facile scegliere se rendere il mio sim scontroso piuttosto che socievole, pigro, lavoratore indefesso, gentile, attivissimo, ordinato o giocherellone. Cerco di creare un essere il più possibile simile al sottoscritto e concludo il processo. A questo punto, visto che mi tocca dare vita a una famiglia, devo fornire al mio alter-ego qualcuno con cui vivere. Un amico? Un fratellino? La nonna? (è possibile dare vita a uomini o donne appartenenti a due fasce di età: bambino e adulto) Niente di tutto questo! Sono un romanticone e voglio riuscire, entro il pomeriggio, a vedere un bacio simile a quello che chiude il filmato introduttivo.
Bene, la famiglia "Maderna" è pronta per insediarsi nella sua nuova casa. Dopo aver scelto dove edificare, ritrovo i miei due pupilli intenti a conversare all'esterno di una villettina desolatamente spoglia. Il budget iniziale a disposizione della coppietta, pur non essendo faraonico, fornisce un certo margine di sicurezza, per cui vediamo di migliorare un po' la situazione.

E' importante arredare la casa seguendo i gusti dei vostri sim. Una simpatica carta da parati può aiutare.

THE SIMS. IL GIOCO CHE VI FARÀ RISCOPRIRE IL VOSTRO LATO FEMMINILE...

The Sims si svolge in tempo reale. E' possibile mettere in pausa, per fermarsi un momento a riflettere, ma per la maggior parte del tempo gli eventi proseguiranno (secondo una delle tre velocità selezionabili) indipendentemente dal fatto che voi stiate tentando di controllarli o meno e, ve l'assicuro, a tratti vi ritroverete veramente in preda al panico. Ma torniamo ai nuovi inquilini del nostro quartiere. Voglio arredare un po' questa casetta, e per farlo passo al menu degli acquisti.
Automaticamente gli eventi si bloccano (in modo da lasciarmi dedicare tranquillamente allo shopping) e parte una rilassante musica da sala d'attesa. Bene, pensiamo innanzi tutto, alle cose fondamentali; il budget non è elevatissimo e devo cercare di gestirlo al meglio. Compro un letto, qualche lampada, i mobili per il bagno, la doccia, un bel televisore e un divanetto. Bisognerà pur cibarsi in qualche modo, per cui un fornello e un frigo mi sembrano il minimo. Dopo un po' di riflessione comincio a rendermi conto di cose, magari ovvie, ma che sul momento non mi passavano per la testa: il cestino per i rifiuti, il lavandino anche in cucina e un bell'allarme antiincendio (utilissimo per sventare in automatico eventuali, inevitabili, incidenti domestici). Terminato l'utile, bisognerà pur dedicarsi al dilettevole, e non può mancare un bell'impianto stereo, di fianco al televisore. In pratica ho passato un'ora abbondante a decidere come arredare l'abitazione dei miei ometti...
Terminata la fase di preparazione, è finalmente giunto il momento di ridare vita al quartiere, tornando al live mode.

Ogni tanto arrivano delle entrate impreviste...

Un bel massaggino è l'ideale dopo una dura giornata di lavoro.

PICCOLI DRAMMI FAMILIARI

Il primo istinto è, ovviamente, quello di provare tutto quanto ci è stato messo a disposizione dai programmatori. Di mio, ho la fortuna di avere già un vicinato simpatico e disponibile a passare il tempo insieme ai miei sims e questo mi aiuta a mantenere alto il tasso di allegria e divertimento di casa Maderna.
Fra una conversazione amichevole, una doccia, una cenetta consumata al volo, un abuso indiscriminato del bagno, un simpatico balletto rock improvvisato davanti allo stereo e una breve sessione di allenamento agli attrezzi ginnici, la giornata scorre allegra e tranquilla.
Col passare del tempo inizio a rendermi conto del funzionamento del gioco che mi pernette, volendo, di abbandonare i sims al loro destino. Questi, infatti, continuano tranquillamente a vivere la propria vita in completa autonomia, seguendo quelle che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Incurante dell'incendio, il buon Giopep apre il frigo...

Con l'apposita opzione è possibile crearsi un vero e proprio album fotografico con tanto di commento per ogni immagine.

sono le loro inclinazioni caratteriali. D'altra parte, visto che questo è anche un gioco, ho la posssibilità di intervenire nelle loro esistenze a più livelli. A questo va inoltre aggiunto il fatto che, seguendo le direttive comportamentali che ho loro assegnato in fase di creazione, se il mio ometto non è un tipo particolarmente ordinato, c'è il rischio che la casa si trasformi in un letamaio. Un esempio? Beh, diciamo che raramente, dopo aver fatto usare al mio Giopep il bagno, gli ho ordinato di tirare lo sciacquone o, meglio, di pulire con lo spazzolone. Il risultato è che dopo un paio di giorni si è intasato tutto e il poveraccio si è svegliato in piena notte in preda alle convulsioni perchè doveva, come dire, "espellere". Ovviamente non è riuscito a liberare il water in tempo e se l'è fatta addosso...

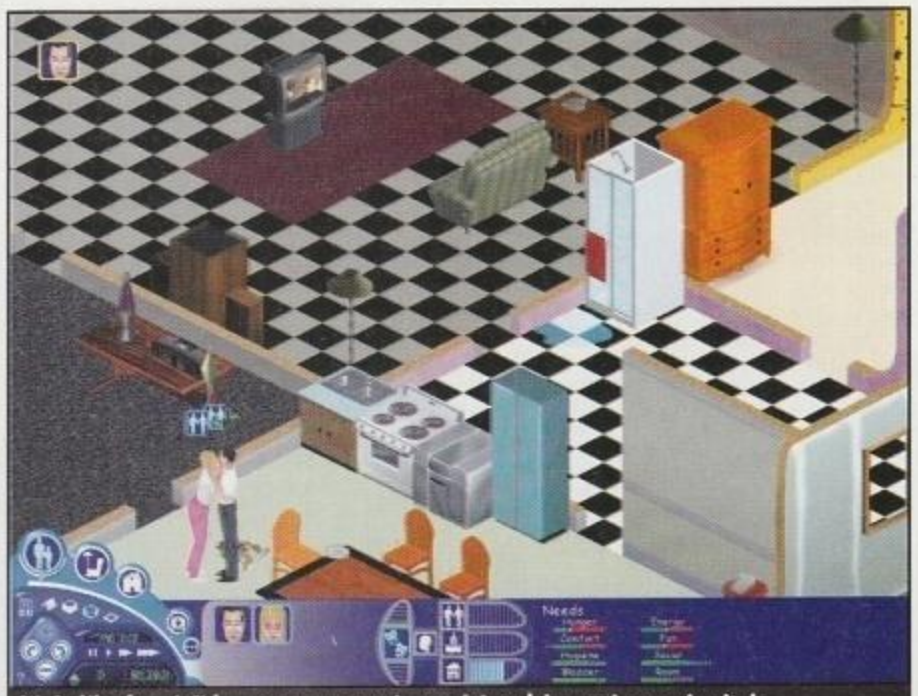
Questa è solo una delle tante disgrazie (e si va da cosette simili a incendi a incidenti più o meno gravi che possono provocare anche la morte) che potrebbero essere causate dalla trascuratezza del giocatore. I sims sono come dei bambini (figuratevi, quindi, quanto devono essere stressanti i bambini veri nel gioco) e, in quanto tali, pur essendo in grado di vivere e intrecciare le loro relazioni sociali autonomamente, spesso devono essere spinti dolcemente verso gli atteggiamenti che ritenete giusti per loro. Sia chiaro: siete una specie di divinità, ma non siete onnipotenti. Se le condizioni li portano a farlo, spesso e volentieri le vostre creature si rifiuteranno di seguire le vostre direttive e, tanto per tornare sempre sullo stesso argomento, è inutile tentare a ripetizione di far flirtare due persone che si sopportano a malapena. Ottereste solo rifiuti e un crollo improvviso del morale del vostro amato sim. Ma torniamo al gioco...

GENTE COMUNE

Dopo un paio di giorni virtuali i soldi cominciano a scarseggiare (il cibo si paga), e decido di dare un'occhiata al manuale per capire come far trovare un lavoro al mio pupillo. Scopro che bisogna leggere il giornale per farlo (ma, avendolo a disposizione, è possibile farlo anche tramite il computer) e, rendendomi conto che neanche ci avevo pensato, vado a raccoglierlo fuori dalla porta. Ovviamente ne trovo un paio, li prendo e, già che ci sono, ispeziono la cassetta della posta: bollette da pagare, che stress! Dopo una rapida occhiata alla pagina delle inserzioni scopro che è disponibile un impiego in una ditta poco fuori città; nel caso dovessi accettare, una macchina verrà a prelevarmi ogni mattina verso le otto. Accetto il posto e lascio il mio uomo impegnato nella rilassante lettura del giornale, mentre la sua compagna riordina un po' la cucina e prepara la cenetta. Che idillio... Arrivato a questo punto comincio finalmente a rendermi conto del fatto che le varie barre che indicano i bisogni dei personaggi vanno tenute in alta considerazione (un aiuto in questo senso giunge dai fumetti esplicativi che appaiono sulle loro teste ma, dato che questo avviene quando il bisogno si fa veramente pressante, forse è meglio prevenire che curare). I vari sims, a seconda dei casi, hanno bisogno di divertirsi, riposarsi, socializzare, mangiare, mantenere un certo tasso di igiene e dare sfogo ai propri bisogni corporali. Capita che soddisfino alcune di queste necessità di propria iniziativa, ma nella maggiora parte dei casi si rivela necessario dar loro ordini precisi e diretti. Tenere sott'occhio ogni dettaglio non è affatto facile e, soprattutto inizialmente, si incontra qualche difficoltà nel tentativo di gestire il tutto al meglio. Difficilmente i nostri pupilli si trovano a patire la fame, anche perché, quando ne sentono il bisogno, non si fanno alcun problema a consumare un pasto veloce. Mantenerli sempre attivi senza conceder loro un attimo di riposo li può, però, portare a un crollo fisico. Non dimentichiamo inoltre che l'incuria può provocare incidenti o, ma bisogna proprio andarsela a cercare, far addirittura morire di fame i poveracci affidati alle nostre cure. Una delle incombenze più impegnative consiste nel mantenere alto l'umore degli omuncoli, facendoli svagare grazie a vari ammenicoli con cui potete intasare la loro casa (ovviamente dietro lauto pagamento). Giocare a biliardo, piuttosto che spararsi un film sul nuovo megaschermo o intrattenersi col PC nuovo di pacca sono solo alcune delle varie attività disponibili che vanno, ovviamente, alternate a un sapiente lavoro di lisciaggio dei vicini (in modo da avere qualcuno che ci venga a trovare nei momenti di solitudine). Mantenere rapporti interpersonali è fondamentale, anche in vista di possibili sviluppi come innamoramenti (che devono comunque essere pilotati mediante un accorto sfruttamento delle opzioni di flirtaggio disponibili). E' addirittura possibile far sposare i sim e far loro concepire un figlio (tenedo conto però del fatto che comporta inevitabilmente ulteriore impiego di risorse umane e finanziarie). L'umore dei sim influisce su un po' tutti gli aspetti del gioco, non ultima la carriera lavorativa che potrà portare a grosse soddisfazioni soltando se il personaggio sarà nello stato mentale adatto per impegnarsi a fondo. E' poi fondamentale fornire (appena la pecunia lo rende possibile) ai personaggi la possibilità di farsi una cultura con una biblioteca ben fornita. Oltre che un momento di svago, la lettura di un libro può servire per migliorare le poche, ma indispensabili, skill che contraddistin-

... e si prende un sacchetto di patatine. Tanto ci pensa l'allarme a chiamare i pompieri!

Il quartiere sta cominciando a prendere vita.


Si! Ce l'ho fatta! Ci ho messo una settimana (virtuale), ma ci sono riuscito!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

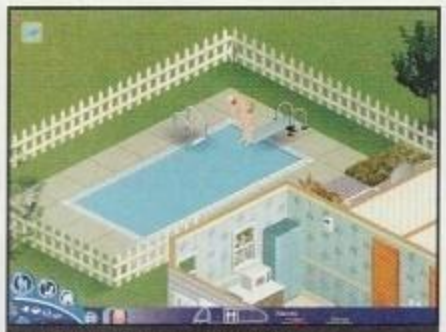
Le attività ricreative migliorano il morale e fanno aumentare i valori delle skill.

guono le capacità dei sims.
Riuscire a star dietro a tutto ciò, esattamente come nella vita normale, non è affatto facile, tenendo anche conto della necessità di andare al lavoro regolarmente (e chi lo fa è impegnato per buona parte della giornata) e occuparsi delle varie faccende di casa e se, inizialmente, viene quasi spontaneo aumentare la velocità per "vedere cosa succede", nel giro di poco tempo invocherete anche solo qualche minuto in più per stare bene dietro a tutto.

Se poi aggiungiamo il fatto che le varie famiglie da voi create, restano presenti nel quartiere anche quando vi dedicate alla cura di altre, basta poco per rendersi conto di quale livello di profondità possa raggiungere il tutto...

LIETO FINE?

Le possibili situazioni di gioco sono fin troppo numerose perché possano essere elencate in questa sede, d'altra parte c'è un apposito manuale che spiega per filo e per segno tutto quello che è possibile


E il nostro bel panzone si fa un tuffo in piscina.

fare. Compito mio è cercare di trasmettere a chi legge almeno parte delle emozioni provate giocando. Se devo essere sincero mi è capitato abbastanza di rado di venire catturato così a fondo da un gioco più o meno appartenente al genere dei gestionali. Escludendo *Civilization 2*, che ritengo addirittura pericoloso, data la capacità che ha di farmi smettere di avere un qualsiasi tipo di vita sociale, i vari *Theme Park* e *Dungeon Keeper* mi sono quasi sempre venuti in fretta a noia. Ma, signori, qui abbiamo di fronte il nuovo gioco del creatore di *Sim City*, non so se mi spiego! La varietà di situazioni in cui è possibile andarsi a trovare, è veramente impressionante; le routine comportamentali dei personaggi sono realizzate alla perfezione e, in generale, capita fin troppo spesso di dimenticarsi che le persone di fronte a noi non sono altro che un mucchietto di stringhe di codice. Tant'è che mi sono tanto appassionato alla relazione della mia giovane coppietta, da decidere di non smettere di giocare finché non li avrò fatti baciare.
E' ormai passata una settimana virtuale e, nonostante il buon rapporto che si è creato, non sembrano esserci progressi significativi a causa dello scarso tempo a disposizione. Basta, ho deciso! Oggi Giopep salterà il lavoro, a costo di fragli perdere il posto. Rispondo alla telefonata del capo chiedendo perdono e mi preparo a dedicare la giornata alla presenza femminile della casa.
Ora di sera, fra un abbraccio e un massaggino, una chiacchierata e qualche scherzetto, riesco a creare l'atmosfera giusta. Scelgo il comando apposito, preparandomi all'ennesima respinta, ma questa volta non succede: i due si prendo per mano, la musica sale, e vedo due persone scambiarsi un appassionante bacio di fronte ai miei occhi. La mia partita è appena cominciata, ho grandi cose in mente per quel quartiere...

Andrea "Giopep" Maderna

Ma che bel quadretto, passatemi il lanciafiamme...

PC ZETA COMMENTO

***The Sims* è, fondamentalmente, una delle più potenti droghe attualmente in commercio. Lasciate perdere eventuali pregiudizi maturati nel corso degli anni nei confronti di "quei pallosi e ammorbanti gestionali". Dovreste avere delle rocce al posto del cuore, per non appassionarvi alle vicende di questi simpatici (o meno, in fondo potete dare vita a quello che vi pare) omuncoli. La realizzazione tecnica è esemplare, frutto di una cura quasi maniacale per ogni singolo dettaglio e l'interfaccia di controllo è quanto di più semplice e intuitivo si potesse fare. Gli unici dubbi possono essere sollevati riguardo alla longevità, potenzialmente infinita (grazie alle illimitate possibili situazioni e al continuo rifornimento di add-on sul sito ufficiale), ma fin troppo dipendente dai gusti del giocatore: non avere un vero e proprio obiettivo definito da raggiungere o degli scenari da affrontare potrebbe far storcere il naso a qualcuno. D'altra parte è una inevitabile caratteristica di questo genere di giochi...**

93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Correre, correre senza fine per lande interminabili da un capo all'altro del mondo. La nostra missione non è altro che attraversare in lungo e in largo un pacifico regno invaso dall'orda delle tenebre...

INFO

Genere: Action Adventure
Casa: 3DO
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax - Tel. 02-413031
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: D3D o 3Dfx
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 250 MB

È proprio vero; nell'universo dei videogiochi il mondo dei morti è vivo e vegeto, è più vivo del mondo dei vivi. Ancora una volta, un eroe solitario dovrà difendere la cara vecchia terra baciata dal Sole e dalla rugiada mattutina, dai cattivi esseri spuntati dall'oltretomba, i classici scheletri, orchi e insetti giganti. Già, perché come al solito, al Signore delle Tenebre il proprio regno comincia a stare stretto, e Sua Malvagità decide di espandersi un poco anche ai piani superiori. Come ci si poteva aspettare, i primi round di questa battaglia sono in suo favore, sinché nasce un uomo di singolare forza, coraggio e astuzia, che consacra la propria vita alla vendetta contro coloro che gli hanno distrutto il villaggio e massacrato la famiglia. Drake è il suo nome. Egli ha sempre agito da solo, muovendosi più o meno a casaccio dove la situazione lo richiedeva. Ma quando occorrerà un intervento su larga scala, decide di collaborare con la milizia del regno, accettando ordini e incarichi dalla Regina Celestia.

Realizzato in 3D con visuale in terza persona, *COMAM* si snoda in un unico grande livello, costituito da 9 differenti ambientazioni raccordate da portali o passaggi. L'interazione e la complessità sono a livelli minimi. L'attività principale di Drake è correre, muoversi lungo strade e campi senza sosta per compiere le missioni assegnategli. Oltre a correre, combatte, con armi bianche o incantesimi. I due o tre oggetti che servono vengono automaticamente presi uccidendo il nemico possessore. Si può parlare con le poche persone che si incontrano lungo la via, ma non serve a nulla, essi si lamentano dell'armata dei morti o mettono genericamente in guardia dal muoversi verso certi luoghi. Le ambientazioni sono di tipo boschivo, urbano, sotterraneo o artico, con differenze di estetica, ma non richiedono differenti approcci. Nel villaggio iniziale e nella città dei Nani, Corantha, c'è qualche casa da esplorare, ma la maggior parte sono vuote, alcune contengono qualche pozione di punti salute, nulla di più. Ci sono quattro negozianti sparsi nel territorio, che offrono compravendita di armi, armature (ossia corazza e scudo), e alcune pozioni (salute, mana, e i programmatori hanno aggiunto la pozione della velocità, per correre più in fretta, cosa che in questo gioco non è da sottovalutare...). I personaggi con cui è utile parlare sono solo la Regina Celestia, il Re dei Nani, e il Re delle Tenebre nel suo affabile monologo finale in cui si rivela, in puro stile hollywoodiano; per parlare con essi basta avvicinarsi e inizia un filmato.

La statua del minatore trasmette più vitalità degli abitanti di Corantha, la città dei Nani.

Una città occupata dall'armata delle tenebre, deserta e silenziosa, tranne i nemici vari. Se in mezzo alle radure c'è almeno qualche casupola da esplorare, qui tutte le porte sono sbarrate.

La creatura di lava è apparentemente minacciosa: in realtà è poco agili e facile da sgretolare.

STORIA DI UN MARATONETA

La trama è presto detta: il gioco inizia quando Drake evade dalla prigione in cui era stato richiuso, e libera anche il capo delle guardie della regina, che gli chiede di recarsi alla Cittadella ove la sovrana gli assegnerà degli incarichi. Dopo aver attraversato la mappa, la regina chiede a Drake di fare da ambasciatore presso i Nani, la cui città si trova - ovvio - dall'altro capo della mappa. Si passa attraverso interminabili tunnel di catacombe per sbucare dal lato giusto del regno, nel bosco degli insetti giganti. Corantha è nell'angolo della mappa, non si risparmia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nemmeno un metro. Purtroppo il Re dei Nani è stato assassinato e suo figlio rapito e tenuto nelle profondità delle miniere, che seppur vicine sono un intrico di cunicoli. Il figlio però ha perso lo scettro, rubatogli dagli insetti giganti, nel bosco in mezzo alla mappa. dunque si torna là, si prende lo scettro, si ritorna alla città dei Nani. In cambio dello scettro il nuovo Re dei Nani regala a Drake un Corno Magico che servirà a sgretolare le mura della fortezza dei non-morti (l'influenza di *Ultima Underworld* è evidente) e ricongiungersi alle armate, facile da immaginare, dall'altra parte della mappa. Poi si ritorna a nord alla Cittadella, ove verremo informati che un gruppo di guerrieri è in difficoltà nelle Terre Ghiacciate, all'estremo sud della mappa.

Risolto anche questo problema, una bella valanga sbarra la strada dell'uscita verso la Cittadella e si può uscire solo dalla parte sbagliata della mappa, quella di Corantha. Ma anche qui il cammino è chiuso dagli insetti giganti che sono diventati invulnerabili per opera del Signore del Male, e per liberarli occorre trovare l'incantesimo giusto, nelle Terre Ghiacciate.

Bisogna rifarsi tutte le strade innevate, tornare indietro, liberare gli insetti giganti dal maleficio, conquistandosi così la loro amicizia, uscire dalla loro città, ripassare per tutte le catacombe e tornare alla Cittadella per eliminare finalmente il Re dei Cattivi in persona. Tutto questo, di corsa, intervallato da qualche sporadico combattimento che permette di acquisire punti esperienza. Ogni tanto Drake aumenta di livello e i suoi colpi diventano più efficaci (non diventa più veloce a correre, purtroppo).

In cima a questa strada di collina c'è l'aeromobile che ci porterà alla Cittadella, struttura fluttuante nell'aria. L'unica occasione dove ci si sposta senza correre.

TECNICAMENTE PARLANDO

La grafica è completamente in 3D ma, a fronte di un motore sofisticato che permette la visualizzazione fluida anche di grandi distanze, la varietà di ambientazioni è molto povera. Con il mouse abbiamo libertà di variare l'angolo visuale nello spazio. Sostanzialmente ci sono due tipi di scenario: la strada, circondata ai lati da pareti di roccia, e il tunnel, che poi non è altro che una strada coperta (insomma un tubo). Un paio di ambienti urbani (la Cittadella è un gruppo di stanze e scale a chiocciola) e un castello non modificano di tanto la situazione. Le geometrie sono elementari, gli oggetti sono pochi, le texture di qualità variabile, ma senza note di spicco. I radi alberi nel bosco sono giganteschi tronchi sormontati da grezze chiome. Notevoli invece gli effetti di luci dinamiche. La nebbia volumetrica garantisce un buon effetto ambientale, soprattutto nel bosco ove troviamo anche sporadici raggi di luce che sembrano forare la copertura degli alberi, e l'ombra di Drake si adatta in tempo reale. Discreto il dettaglio dei mostri e degli scheletri, mentre i nani e i villeggianti sono semplici, pressoché immobili e poco espressivi. Drake si muove realisticamente, anche se nelle occasioni particolari, come quando deve arrampicarsi, il motore mostra qualche difetto nel disegno dei poligoni. Il sonoro non è quasi mai rilevante, essendo costituito solamente dai dialoghi, in inglese non tanto comprensibile e da qualche rumore ambientale come passi, colpi delle armi, crepitio dei fuochi, rimbombo costante di fiumi lontani. Le quindici tracce audio della colonna sonora formano un gradevole sottofondo: senza annoiare né distrarre, sembrano proprio il tipico sottofondo musicale che si sceglierebbe per affrontare lunghi viaggi; lo stile ricorda la musica tribale, indiana, sudamericana o africana, mixata da qualche moderno deejay.

Evento unico nel gioco, questi girasoli sono un dettaglio realistico in uno scenario vuoto e spoglio. Non abbiamo resistito al desiderio di avvicinarci a guardarli da vicino.

La giocabilità è alta, data la semplicità dell'interazione richiesta.

Ci si muove in canaloni senza cicli, quindi non ci si perde mai. Sebbene nel simpatico manualetto siano presenti due pagine fitte di tasti e tastini per i movimenti più diversi, in realtà occorre fare solo poche cose: correre, colpire con l'arma, parare i colpi con lo scudo, lanciare incantesimi e usare il tasto di raccolta oggetti e apertura porte. Saltare e accucciarsi servono di rado. Il mouse determina dove Drake guarda, i tasti cursore le direzioni di corsa, ma l'agilità nei combattimenti è troppo ridotta: indietreggiare è un processo lentissimo, riprendersi dopo un colpo a guardia abbassata è fuori discussione. Se Drake riceve un primo colpo, è praticamente già morto; comodo a questo punto usare il quicksave e il quickload. Da non sottovalutare gli incantesimi, l'unico modo per colpire il nemico a distanza. Discreta l'intelligenza artificiale dei nemici, specie a gioco inoltrato. *COMAM* dà l'impressione di essere stato immesso sul mercato troppo frettolosamente, con qualche maggiore cura all'aspetto grafico, varietà e complessità, e soprattutto un più serio approfondimento nell'interazione con i personaggi non giocanti, sarebbe stato un titolo di indiscusso spessore.

Roberto Aresu

Gli scheletri seminvisibili sono deboli, ma lanciano incantesimi paralizzanti per il tempo che basta ai loro amici per colpire a fondo.

PC ZETA COMMENTO

***COMAM* è interessante per alcuni aspetti, come la vastità dell'ambiente e la connotazione claustrofobica di lunghissimi tunnel e cunicoli ghiacciati, e deludente per altri, come la varietà dei paesaggi e la profondità di gioco. La grafica è adatta agli scenari, molto semplificati, pur con qualche sprazzo di qualità. Sarebbe stato un piccolo sforzo aggiuntivo, inserire un puntatore sulla mappa che indicasse la reale posizione di Drake anziché solo la zona in cui si muove. Simpatica la colonna sonora. Praticamente assente l'interazione con i personaggi che si incontrano. *COMAM* è più vicino a uno sparatutto che altro ed è l'esempio da portare per ribadire che non basta avere punti esperienza per poter dire che un gioco è di ruolo.**

68

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

90° MINUTO MANAGER 2000

Totti non dovrebbe rimanere sempre fuori dagli schemi della nazionale, Montella andrebbe utilizzato full time da Don Fabio e Del Piero sarebbe ora che iniziasse a piazzarla anche quando si muove, oltre che da rigore. Stressati dal calcio? Sedetevi, prendete una bella boccata d'aria e installate *90° Minuto Manager 2000*.

INFO

Genere: Manageriale
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Caffeine Studios
Distributore: Ubi Soft Italia - Tel. 02-833121
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda video compatibile Win95/98
CD-ROM: 24X
Spazio su HD: 150MB

L'ultimissima collaborazione in fatto di videogiochi e mondo sportivo riguarda LA trasmissione sportiva per eccellenza in Italia: 90° Minuto. Quale altro concentrato di filmati e reportage dai campi di calcio riesce a esercitare la stessa magnetica attrazione dell'ormai storico 90° Minuto? Probabilmente nessuna e da quando Bisteccone Galeazzi ha abbandonato il campo in favore del più tenue e simpatico Maffei, la situazione è migliorata oltremodo. Il logo della celeberrima produzione Rai troneggia sulla confezione della versione aggiornata dell'interessante *World Manager*, inizialmente immesso sul mercato nel '98 e sviluppato da Caffeine Studios.
Questa edizione "2000" giunge con una veste grafica completamente rivista, con un database aggiornato all'attuale stagione (anche se le rose risalgono allo scorso settembre e non oltre) e un buon numero di promesse. La situazione dei manageriali di calcio non è proprio delle più tranquille e il recente arrivo sul mercato di *PC Calcio 2000*, nonché dell'ultima incarnazione del pluri-premiato *Championship Manager* (*Scudetto* per i nostri allenatori azzurri), non depone a favore di questo secondo debutto per il titolo Ubi Soft. Nonostante tutto *90° Minuto Manager 2000* si presta bene a un'analisi ravvicinata anche se, lo diciamo subito, difficilmente riuscirà a sostituire *Scudetto* nelle menti e nei cuori dei Trapattoni digitali o gli economici compromessi di *PC Calcio 2000*. *90° Minuto Manager 2000* può essere invece pensato come un prodotto che sta nel mezzo di questi due: più completo e fedele di *PC Calcio 2000* (pur non presentando nessuna modalità di gioco effettivo "arcade"), meno rigoroso, competente e realistico di *Championship Manager*. Quello che si può dire è che il titolo Caffeine Studios può rivestire il ruolo di traghettatore di anime, dal prodotto della Dinamic a *Championship Manager*. La struttura di gioco non è cambiata poi di molto dalla prima edizione, così come da tutti i più scontati e riusciti giochi manageriali di calcio: in questo caso il ruolo del giocatore, a differenza di entrambi i titoli di riferimento finora citati, non si limita al solo aspetto "strategico" (*Championship Manager*), né abbraccia qualsiasi implicanza economica e aspetto manageriale da Alta Borsa (similmente a *PC Calcio*), riducendo il giocatore a una sorta di allenatore nell'alto dei cieli con qualche mansione relativa all'aspetto finanziario. Tali aspetti sono comunque limitati all'espansione dello stadio (particolare che è stato volutamente limitato a poche opzioni) o alla gestione dei contratti dei giocatori. Quindi nessuna decisione da prendere in merito a pubblicità, contratti televisivi, merchandising vario e assortito, dato che il focus dell'azione è incentrato sulla parte strategico-tattica. Sotto questo punto di vista *90° minuto Manager 2000* si dimostra un buon titolo. L'interfaccia grafica è stata realizzata appositamente per permettere di raggiungere qualsiasi schermata in un paio di click del mouse al massimo. Per questo la finestra di gioco (e proprio di finestra si tratta, non giocando mai a schermo pieno) si presenta al giocatore suddivisa in tre zone: quella centrale e che occupa il maggior spazio presenta i dati relativi alla sezione scelta, una fascia in alto presenta il "sommario" delle sezioni esistenti e sulla colonna verticale destra si trovano invece i dati relativi all'esibizione che ci attende prossimamente. Ogni sezione (Manager, Trasferimenti, Tattiche...) è suddivisa a sua volta in diverse sottosezioni, solitamente almeno tre o quattro; per raggiungerle più velocemente alla Caffeine hanno ben pensato di lasciare al giocatore la possibilità di decidere in quale sottosezione gettarsi direttamente cliccando col bottone di destra sul quadratino inerente alla sezione generale. Se si devono fare i complimenti al gruppo di sviluppo perché, effettivamente, aggirarsi tra le finestre di gioco è questione di pochi secondi, d'altra parte bisogna anche sottolineare come non sempre sia intuitivo capire quale sia la sottosezione che più può interessare (per una disposizione particolare di quest'ultime). La parte tattico e strategica si comporta piuttosto bene, risultando completa e personalizzabile in buona parte. Si può naturalmente scegliere la squadra da mandare in campo, i panchinari, la tattica da

I giornali riportano le notizie più importanti della giornata, ma sono poche e prive di ogni commento, purtroppo, spesso fin troppo di decoro e di scarsa utilità.

Stiamo provando a comprare nientepopodimenoche... Paolo Maldini. Ma dopo acquisti scellerati (su tutti Mijhailovic), la Juventus è rimasta quasi senza soldi... sigh!

La Juve conduce 2 a 1 sul Parma. Le tre icone sulla sinistra a mezzo schermo, indicano le diverse reazioni che, come allenatori, possiamo avere alle azioni: applaudire un giocatore, sgridarlo oppure dire che va tutto bene. Proprio sotto a questo, il profilo del rendimento di un giocatore. Come si vede Iuliano, dopo un buon inizio, ha avuto un tracollo. A cosa sarà dovuto?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO AI MIEI PIEDI

Qualche dato che non ha trovato spazio nella recensione: in *90° Minuto Manager 2000* troviamo tutti i campionati del mondo, anche quelli sconosciuti dell'Africa meridionale (senza dimenticare le serie minori, come la nostra Serie B, niente Serie C invece...). Se si decide di includere un buon numero di campionati all'interno della partita (ovvero squadre con cui è possibili interagire per scambi, amichevoli e così via), però, i caricamenti del gioco diventano davvero estenuanti, dovendo ogni volta calcolare i risultati di infinite partite di cui poco interessa al giocatore.

Qualcuno sta cercando di portarci via il nostro Fonsecone? Non se ne parla proprio...

Sulla destra un esempio di tutti i diversi campionati presenti, in mezzo allo schermo la "classifica" degli arbitri. Ma Collina non c'è perché ha un contratto con altre software house? Ehr...

adottare (potendo customizzare circa 6 diverse tattiche). Ogni formazione può poi essere caratterizzata fin nei dettagli, decidendo i movimenti di ogni giocatore all'interno di tale disposizione. I giocatori possono, inoltre, essere utilizzati al meglio decidendo il tipo di passaggio che devono effettuare quando hanno la palla, il livello di aggressività da mostrare agli avversari e il proprio bilanciamento tra sortite in attacco e coperture in difesa. Non manca, infine, la possibilità di decidere chi sarà il giocatore a ottenere la tanto agognata fascetta di capitano, colui che andrà a battere i calci d'angolo e quello addetto alle punizioni. Tornando per un attimo all'opzione sull'aggressività dei giocatori, questa si rivela come uno dei parametri più importanti, dato che se si dà troppo "libertà di uccidere" a qualcuno dei nostri calciatori, i risultati saranno immediatamente visibili sul campo, con ammonizioni ed espulsioni che fioccano come se nulla fosse. Ovviamente rendendo gli atleti degli agnellini i risultati sono quelli opposti: insomma, Montero è Montero, perché gioca in quel modo e forse la difesa della Juve lo sa fin troppo bene (per non parlare dei buchi in difesa dell'amata squadra rossonera da quando Baresi non tronca più le gambe direttamente al busto...). La sezione dedicata ai trasferimenti si presenta altrettanto completa: si può dare un'occhiata alla lista dei giocatori che sono ufficialmente in cerca di una nuova sistemazione, piuttosto che andare a tampinare un calciatore che, teoricamente, se ne sta bello tranquillo nella sua squadretta. Ma si sa, il potere dei miliardi è infinito... Esistono poi diversi talent scout, che possono tenere sott'occhio dei calciatori segnalati preventivamente dal giocatore, riferendone eventuali loro annotazioni.
Purtroppo, a differenza di *PC Calcio* per esempio, non è possibile definire dei parametri entro i quali i talent scout vadano a cercare per conto loro delle nuove promesse... peccato. Allo stesso modo appare fin troppo di contorno la possibilità di avere sempre sott'occhio la squadra primavera relativa alla propria formazione: andando ad arruolare anche il più promettente dei "pulcini", infatti, servirà diverso tempo e svariate partite perché il talento della giovane promessa inizi a dare frutto. Arrivando a parlare di uno degli aspetti forse più accessori di questo genere di giochi, ma sempre guardati con una certa curiosità (perlomeno inizialmente), trattiamo della rappresentazione della partita su schermo. Non sono moltissime le opzioni disponibili: o si sceglie di passarte direttamente al risultato finale, oppure si assiste a una rappresentazione delle più importanti giocate dell'incontro (come avveniva nel glorioso *The Manager* per dirne una). Il problema di tale rappresentazione è l'elevato numero di azioni che vengono portate davanti agli occhi del giocatore in una singola partita. Dato che le varianti realizzate dai programmatori non sono tantissime, praticamente tutte le possibili situazioni di gioco vengono svelate alla primissima partita. Proprio questa dà l'idea che le "scenette" siano dotate di ottima inventiva, estremo realismo e buona cura nella realizzazione, parere che rimane, ma che inizia a sentirsi meno quando per l'ennesima volta si assiste alla stessa scena sul campo... Tanti altri sarebbero gli aspetti meritevoli di descrizione nel gioco Ubi Soft, ma lo spazio ci porta a dedicare qualche riga solamente a uno dei fondamentali del genere: la difficoltà. *90° Minuto Manager 2000* non può rappresentare una sfida più esaltante e intrigante di *Championship Manager*, ma allo stesso modo appare adatto ai giocatori di medie esigenze, probabilmente incapaci di affrontare al meglio *Scudetto*, ma che vogliono un gioco dalle richieste di un certo livello.
Sotto quest'ottica *90° Minuto* risulta piuttosto duro se lo si affronta con una formazione scadente, ma neanche troppo facile con una formazione "d'alta classifica".

Mattia Ravanelli

La tabellina di marcia del campionato fino ad oggi, come si può vedere la situazione non è delle migliori. All'undicesima giornata siamo nella parte bassa della classifica. Molto bassa...

Ed ecco la schermata per la gestione degli uomini in campo.

PC ZETA COMMENTO

***90° Minuto Manager 2000* si presenta come un prodotto onesto, non raggiunge chissà quali elevati picchi qualitativi, così come, a tratti, sembra che la fedeltà "sul campo" delle impostazioni decise dal giocatore, non sia esattamente pertinente, ma un databse completissimo, un livello di difficoltà adatto a qualsiasi giocatore e tante interessanti opzioni di contorno (nulla d'incredibile, per carità) lo portano a rappresentare un buon titolo nell'ormai affollato panorama dei manageriali di calcio.**
Se siete amanti di *Championship Manager* o *PC Calcio*, allora probabilmente dovreste provarlo prima di passare all'eventuale acquisto, se invece state cercando un buon titolo con cui dare un inizio alla vostra carriera di allenatori, senza faticare enormemente, l'avete trovato.

79

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NASCAR RACING 3

Se ritenete la Formula Uno troppo noiosa, se vi piacciono le stock car americane e se amate gli ovali, sicuramente state aspettando con grande trepidazione l'ultimo gioiello della Papyrus

INFO

Genere: Simulazione di guida
Casa: Sierra
Sviluppatore: Papyrus
Distributore: Leader – Tel 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II o equivalente
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 250 MB

Non ci sono solo ovali nel campionato Nascar.

Se siete tra quelli che non apprezzano la Formula Uno, o se preferite la Formula Ecclestone, vi conviene montare una bella parabola e gustare le gare della Formula Cart o quelle delle Stock Car, le auto derivate dalla serie, tanto amate dal popolo statunitense. Questa competizione ha un enorme seguito oltreoceano e la riprova l'abbiamo avuto anche in ambito cinematografico, con diversi film (vedi Days of Thunder con Tom Cruise) dedicati al campionato Nascar. Un dato è certo: noi europei non amiamo guardare queste macchine che macinano miglia su miglia su questi benedetti ovali che sembrano tutti uguali e che fanno venire noia solo a guardali. Certo che se la Formula Uno continua offrire solo alcuni scampoli di bello spettacolo, alla faccia di quello che sostiene il duo Mosley/Ecclestone, non sarebbe una brutta cosa appassionarsi a questo campionato che ha il culmine nella 500 Miglia di Daytona, che quest'anno si è disputata domenica 20 febbraio. Il vincitore della passata edizione è stato Jeff Gordon che ha dominato sia le qualifiche sia la gara, ottenendo la pole viaggiando alla bellezza di 195miglia… A dire il vero siamo molto lontani dal giro record ottenuto da Bill Elliott nel 1987 con la favolosa media di 210 miglia! Jeff Gordon, insieme al leggendario Dale Earnhardt e allo stesso Bill Elliott hanno fatto la storia di questa competi-zione.

Una telecamera posizionata parallelamente all'asfalto.

RIPRODUZIONE VIRTUALE

La formula Nascar ha goduto anche su PC di numerose trasposizioni, ma soprattutto i titoli proposti dal team statunitense Papyrus si sono sempre distinti per giocabilità, grafica e una grande profondità simulativa. Anche l'Electronics Arts si è cimentata in questa competizione, ma con risultati veramente disastrosi… Dopo il brillante *Nascar Racing 2*, gli appassionati aspettavano con grande ansia (la stessa che stiamo provando noi europei per l'uscita di *GP3*) il nuovo capitolo di questa serie. Inizialmente si erano sparse le voci che il nuovo *Nascar 3* avrebbe utilizzato lo stesso motore fisico/dinamico del fenomenale *Grand Prix Legends*: la stessa Papyrus, dopo aver soppesato a lungo questa possibilità, ha deciso di abbandonare questa strada cercando di aggiornare il vecchio motore di *Nascar 2*, in modo da garantire una giocabilità immediata e una continuità come modello di guida. Probabilmente, in questa dolorosa scelta debbono aver inciso le scarse vendite del bellissimo *GPL* e le numerose mail di protesta di un folto numero di appassionati, frustrati dalla straordinaria difficoltà e complessità del simulatore di guida ambientato nella stagione 1967.
Poi, le pressioni dello stesso publisher (Sierra), terrorizzato all'idea di un altro flop a livello di vendite, hanno costretto il team Papyrus a sviluppare una simulazione indirizzata verso una maggiore facilità e immediatezza nel controllo di queste Stock Car. Questo è quello che - a nostro avviso - è successo nei quartieri alti della Papyrus: di fronte alle voce vendite, anche un team così prestigioso e glorioso ha dovuto chinare la testa…

LE NOVITA'

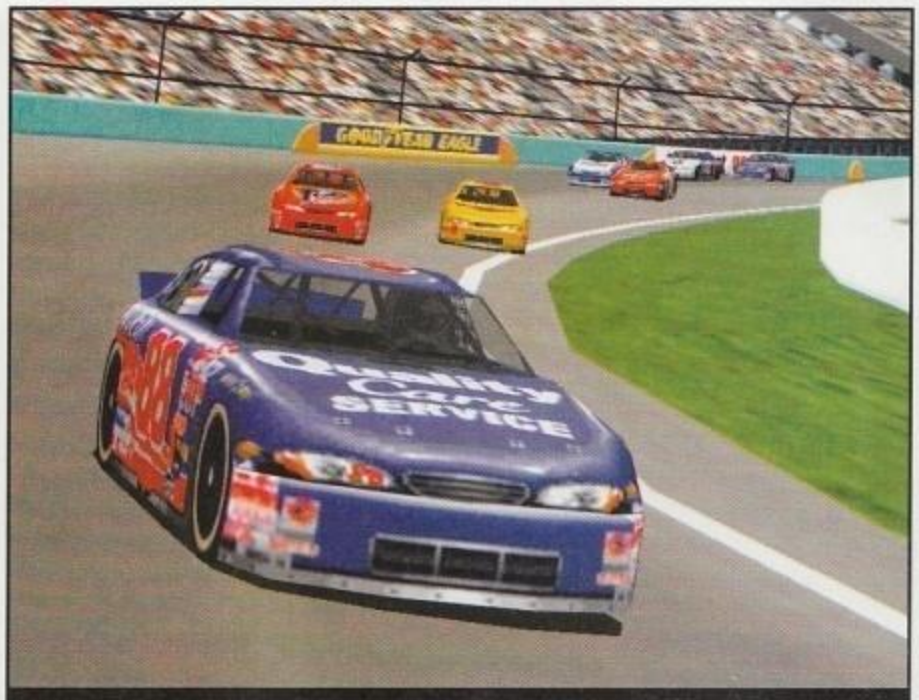
Se avete giocato a lungo con *Nascar 2* e magari avete comprato anche l'ultimo *Nascar Racing 1999 Edition*, vi sarete subi-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALE EARNHARDT

Questo pilota originario del North Carolina ha cominciato a correre sin da giovanissimo. Il suo sogno era quello di gareggiare il signore ha collezionato nella formula Nascar la bellezza di 71 gare nella Wiston Cup e ben 7 titoli in questa competizione. La sua passione per le auto gli è stata trasmessa dai cromosomi paterni: il padre era stato pilota, così come il fratello che ha vinto diversi titoli sempre nelle stock car negli anni '60 guadagnandosi l'entrata nella Hall of Fame della formula Nascar. Al suo incredibile palmares mancava un successo nella 500 Mig!ia di Daytona: al 20 tentativo è riuscito a conquistarla nel 1998. Il grande Dale ha un figlio (Dale jr.) che corre anche lui nel campionato Nascar: una cosa è certa il cognome "Earnhardt" non scomparirà in questo nuovo millennio!



Queste macchine sono derivate dalla serie: certo che immaginare una Fiat 600 su un ovale è orripilante.

to accorti (date un'occhiata alle immagini presenti su queste pagine) che il grosso salto di qualità di *Nascar 3* è stato fatto soprattutto a livello di grafica. Se avete giocato una vita alla risoluzione 640x480 (anche con la patch per 3dfx per *Nascar 2*), ora potrete finalmente salire di livello raggiungendo l'ormai proverbiale risoluzione di 800x600 e l'ottima 1024x768 (entrambe sia in versione Glide sia Direct3D). Il risultato di cotanto sforzo della Papyrus è sotto i vostri attenti occhi: le macchine sono realizzate in modo magistrale e non hanno nulla da invidiare alle loro controparti reali. Le piste hanno beneficiato di un profondo restyle grafico a base di ombre dettagliate e realistiche, di sgommate impresse sull'asfalto rovente e di nuvole di polvere che si sollevano appena mettete le ruote dove non si dovrebbe. Anche i cruscotti sono migliorati e presentano alcune peculiarità in base al modello della vettura scelta. A proposito dei tracciati implementati, dobbiamo segnalare la mancanza della leggendaria 500 miglia di Daytona, che essendo di proprietà di un'altra casa di videogiochi, non è stata inserita: la mancanza sarà avvertita soprattutto dagli appassionati americani... Tale pista gode di un fascino particolare negli Stati Uniti, mentre per noi europei l'ovale di Daytona è un tracciato come tanti altri. Per compensare all'assenza di questa pista storica, alla Papyrus si sono assicurati i diritti dell'Indianapolis Motor Speedway: come compensazione non è affatto male!

WISTON CUP

Il gioco vanta ben 28 piste suddivise nei due principali campionati Nascar: 9 circuiti appartengono alla Busch Series (categoria Grand National), mentre gli altri 19 provengono dalla famosa Wiston Cup. Le auto selezionabili sono in totale 45 e provengono in modo quasi eguale da entrambe i campionati. Se da un punto di vista visivo la Papyrus ci ha sorpreso, aspettate di sentire il rombo dei motori: il lavoro svolto dagli ingegneri del suono è straordinario. Sfruttando un buon impianto stereo e i protocolli A3D 2.0 o il DirectSound 3D proverete delle sensazioni mai sperimentate in precedenza soprattutto durante le fasi di sorpasso... E' bellissimo sentire le macchine avvicinarsi alla vostra senza guardare lo specchietto retrovisore, ma affidandosi solamente all'udito: con un impianto dotato di Dolby Surround rimarrete strabiliati!

VOGLIO VINCERE UNA 500 MIGLIA!

Dopo gli innegabili passi in avanti sia a livello grafico sia a livello sonoro, ci aspettavamo un notevole miglioramento anche a livello di intelligenza artificiale: alla Papyrus hanno perfezionato i novelli Gordon, ma il risultato poteva essere migliore. Sicuramente, il modello di guida qui proposto è accessibile sia al fanatico e sia al neofita, però vedere le stock car guidate dal computer comportarsi in modo strano, ci ha alquanto sorpreso. Il meglio lo danno in occasione dei numerosi incidenti che accadano solitamente durante queste gare: spesso volte si mettono in colonna come se fossero in processione... Altre volte avrete la sensazione che le vetture guidate dalla CPU seguano un percorso predefinito anche se molto spesso alternano comportamenti prevedibili a scorrettezze di basso livello (per la serie i misteri della programmazione sono infiniti...). Per guidare alla grande è necessario possedere un buon joystick o, naturalmente, un valido volante, dotato della tecnologia force feedback; sperimentare le gioie degli ovali e dei circuiti presenti in *Nascar 3* con la tastiera è da temerari... Comunque, per sopperire ai "colpi di genio" potrete collegarvi al sito ufficiale della Sierra, che grazie al WON.Net, vi permetterà di sfidare nelle gare organizzate fino a 32 concorrenti sulla stessa pista. Insomma, alla fine alla Papyrus hanno optato per un'evoluzione del vecchio motore fisico di *Nascar 2*, soprattutto per cercare di accontentare e non scoraggiare eccessivamente i numerosi fan della serie *Nascar*. Quindi, per le prossime rivoluzioni a livello fisica di gioco, forse, dovremo aspettare il prossimo *Nascar 4*.

Raffaello Rusconi

Un pericoloso incidente: meglio evitare il groviglio di macchine!

PC ZETA COMMENTO

La serie *Nascar* della Papyrus si conferma, com'era prevedibile, come la regina delle Stock Car. Il nuovo *Nascar 3* è notevolmente migliorato sotto l'aspetto grafico, presentando inoltre un sonoro da urlo. L'unico problema che abbiamo riscontrato e non ci ha particolarmente convinto è l'IA dei piloti motorizzati/guidati dal computer: spesso si comportano in modo superficiale e irrealistico. Un altro aspetto che non ci ha convinto del tutto è la fisica di gioco: onestamente, avremmo preferito che la Papyrus implementasse in toto il motore di *Grand Prix Legends*. Comunque, se amate la formula Nascar, non riuscirete a trovare un prodotto migliore di *Nascar Racing 3*.

83

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOX

E' arrivato *Nox*, action-RPG dei Westwood che promette faville in multiplayer! Inizi la mattanza!

INFO

Genere: Action RPG
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Westwood Studios
Distributore: C.T.O. – Tel. 051-6167711
Prezzo: 99.900

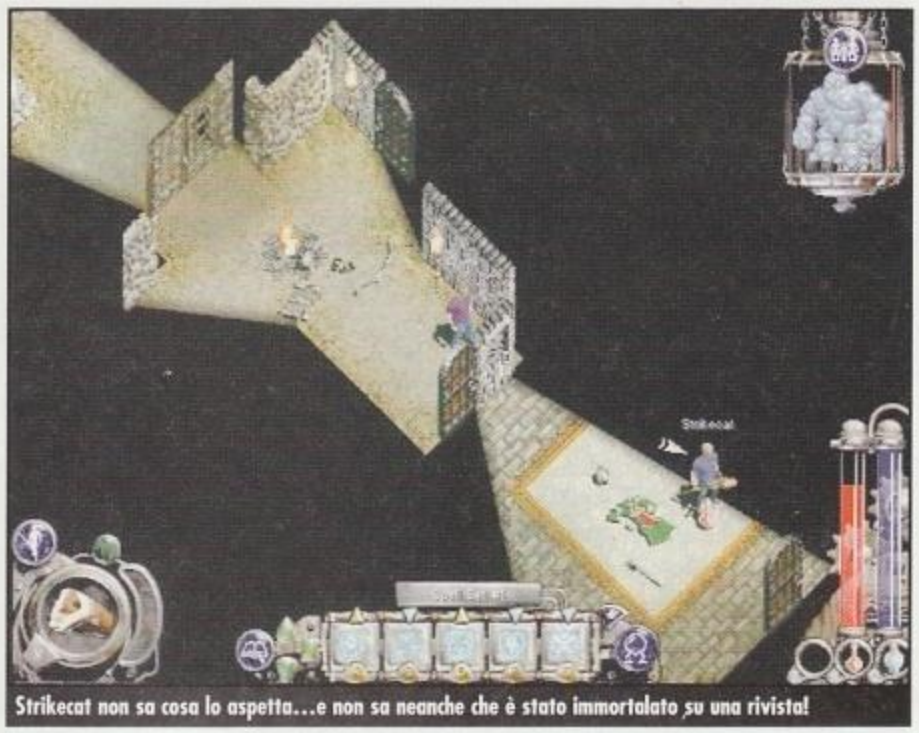
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda video 4 Mega (no scheda 3D)
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Finalmente possiamo installare sui nostri PC il titolo primaverile dei Westwood Studios, attesissimo per il testa a testa a cui sicuramente assisteremo nei prossimi mesi con il diretto concorrente, *Diablo II*.
Abbiamo provato *Nox* sia in single player sia in multiplayer, e l'idea complessiva che abbiamo tratto dall'ultimo prodotto di questa software house blasonata è decisamente positiva.

NON GUARDARE QUELLA TV!

L'incipit di *Nox* non è propriamente originale, ma anche procedendo nel gioco capiamo che i WS non avevano intenzione di raccontarci la favoletta (se cercate trama rivolgete le vostre attenzioni su *Final Fantasy VIII*, recensito su questo numero di PCZETA): i loschi traffici della sacerdotessa Hecuba (che si rivelerà essere una potente negromante) vanno a interferire con la vita di Jack Mower, giovane "20th century boy" che viene risucchiato dal televisore per essere catapultato nel mondo parallelo di Nox, nel quale dovrà salvare la pellaccia e cercare di ritornare a casa sua.
Terminata la discreta sequenza iniziale ci troviamo di fronte alla prima decisione importante del gioco, ossia la scelta della classe del personaggio con cui proseguiremo le nostre avventure.
Ci sono proposte tre vie: quella del Guerriero, dell'Incantatore e del Mago. La scelta influirà sullo sviluppo del gioco (in questo punto le uniche opzioni per personalizzare la scelta si ritrovano nella possibilità di cambiare il nome o il colore dei vestiti) visto che per ciascuna classe lo sviluppo delle missioni sarà diverso. Le caratteristiche di base dei personaggi sono quattro: salute, forza, velocità e mana. Il Guerriero è forte e agile, ma sprovvisto di mana per formulare incantesimi: potrà solo utilizzare armi incantate. Il Mago è meno portato alla lotta fisica (non può imbracciare nessuna arma se non il bastone) ma ha uno spellbook invidiabile e funzionante a pieno regime, e può piazzare trappole magiche per sorprendere il nemico distratto.
Infine l'Incantatore (Conjurer nella versione inglese) racchiude in sé un mix moderato delle abilità delle altre due classi, con la capacità di evocare e incantare qualsiasi forma di essere vivente (in particolare può evocare famigli, creaturine pronte a soddisfare qualsiasi ordine distruttivo). Quest'ultima classe può utilizzare l'arco.
In single player la scelta della classe implica un alternativo cammino verso la fine del gioco (sul multiplayer ritorneremo nei prossimi paragrafi), che si evolverà seguendo missioni di difficoltà sempre più crescente.
Poiché ciascuna delle quest solitarie non è eccessivamente lunga né complicata (una ventina di ore ciascuna), vi ritroverete a interpretare tutti e tre i personaggi, per i quali sono state predisposte differenti missioni in relazione alle diverse abilità.
Innanzitutto diamo un'occhiata agli aspetti fondamentali di *Nox*, e poi prendiamo in


Strikecat non sa cosa lo aspetta...e non sa neanche che è stato immortalato su una rivista!

Jack spia dentro una finestra.

Lo spell book e la barra degli incantesimi totalmente vuota...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

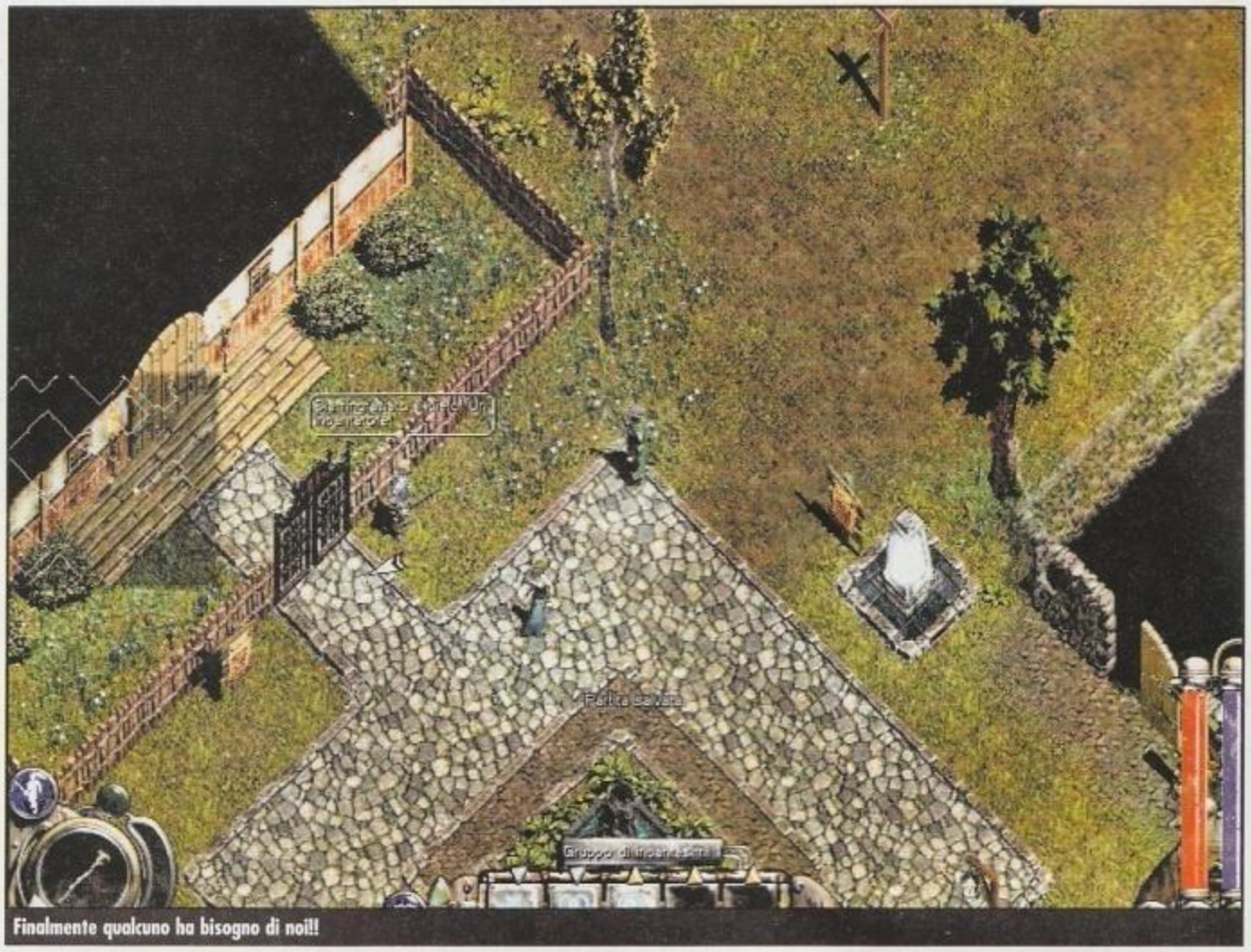
rassegna le particolarità di ciascuna classe, perché alcune differenze rendono appetibile provarlo con tutti e tre i personaggi, soprattutto nella previsione di dilettarci col multiplayer.

GIOCABILITA' E COLPO D'OCCHIO A SORPRESA...

Il sistema di gioco è (oltre al multiplayer) il cuore di *Nox*: fin dai primi scontri col nemico ci troviamo di fronte a uno scenario frenetico (e su questo aspetto insisteremo parecchio); veniamo letteralmente assaliti da ragni, goblin, stregoni, e qualsiasi altra creatura esistente nel mondo fantasy.

Dobbiamo trucidarli in fretta, visto che *Nox* offre un sistema di combattimento in tempo reale. I controlli, in giochi del genere, devono essere rapidi, facilmente accessibili, e in *Nox*, oltre a queste comuni esigenze, si aggiunge anche la necessità di gestire un altissimo numero di incantesimi e di abilità. Per questi motivi dovete raggiungere una buona coordinazione fra mouse e tastiera; ma non temete, il sistema di gioco adottato è ergonomico, e risulta intuitivo sia nella confusione di una lotta sia nei momenti di tranquillità in cui possiamo studiare le prossime strategie di attacco. Con una mano governeremo il mouse: il tasto destro dà direzione al movimento, il tasto sinistro serve a prendere la mira per attacchi e incantesimi.

L'altra mano dovrà essere sempre pronta sulla tastiera, in modo da poter assumere rapidamente le pozioni curative o il mana, mangiare, formulare magie, accedere al libro degli incantesimi, all'inventario, all'arma veloce: tutto questo tramite shortcut indicati anche sulla schermata di gioco.


Finalmente qualcuno ha bisogno di noi!!

In questo modo, con un po' di pratica e di memoria, riusciamo a coordinare le numerose funzioni che rendono questo gioco molto vario e ritmato.

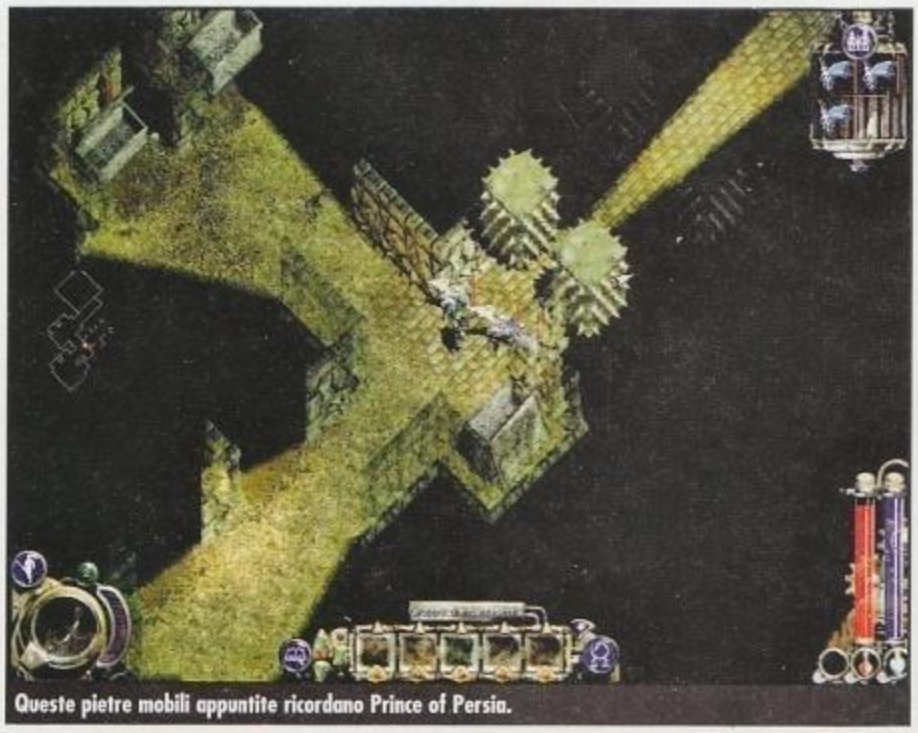
Possiamo quindi esprimerci favorevolmente sul sistema di controllo, che risulta talmente intuitivo da non richiedere una consultazione approfondita del manuale per scoprirne le potenzialità.

La visualizzazione della zona di gioco è isometrica, ed è possibile avere sul lato sinistro una mappa trasparente dell'area che si sta esplorando. Come potete immaginare la terza persona isometrica offra lo svantaggio di non nascondere nulla agli occhi del giocatore: nemici situati in stanze adiacenti oppure in locazioni poco distanti sono di solito ben visibili e quindi aggirabili, o per lo meno abbiamo la possibilità di prepararci per tempo a uno scontro.

Ebbene (rullo di tamburi), in *Nox* non è così, e la soluzione al problema è data dal *TrueSight Line System*, al quale abbiamo accennato anche nell'anteprima pubblicata il mese scorso su queste stesse pagine.

Per gli assenti o i distratti riassumiamo brevemente: distogliete un attimo lo sguardo da questa recensione e date un'occhiata a una o più immagini dell'area di gioco (magari quella dove il Conjurer guarda dentro una finestra) e vi renderete subito conto del funzionamento di questo sistema di visualizzazione. Il giocatore vede solo quello che il personaggio PUO' vedere dalla posizione in cui si trova. La funzione è ben gestita da questo sistema di coni d'ombra che si aprono e chiudono a ventaglio man mano che si amplia o restringe il campo visivo: di fronte a una finestra potremo vedere solo nei limiti della sua ampiezza, e solo spalancando completamente una porta riusciremo a vedere cosa c'è nella stanza cui accede; lo stesso dicasi nei dungeon, dove solo addentrandoci sempre più scopriremo cosa si nasconde dietro l'angolo.

Tale aspetto di *Nox* è spettacolare: l'avevamo visto in azione su un filmato promozionale, ma in fase di gioco si è rivelato la chiave di volta, soprattutto perché non è fine se stesso, ma perché è parte integrante dell'idea alla base di questo titolo che, man mano che avanzavamo nelle fasi di gioco, ci ha coinvolti sempre più.


Queste pietre mobili appuntite ricordano Prince of Persia.

Saliamo di livello, ed inziano i fuochi artificiali!

RTS: REAL TIME STRATEGY

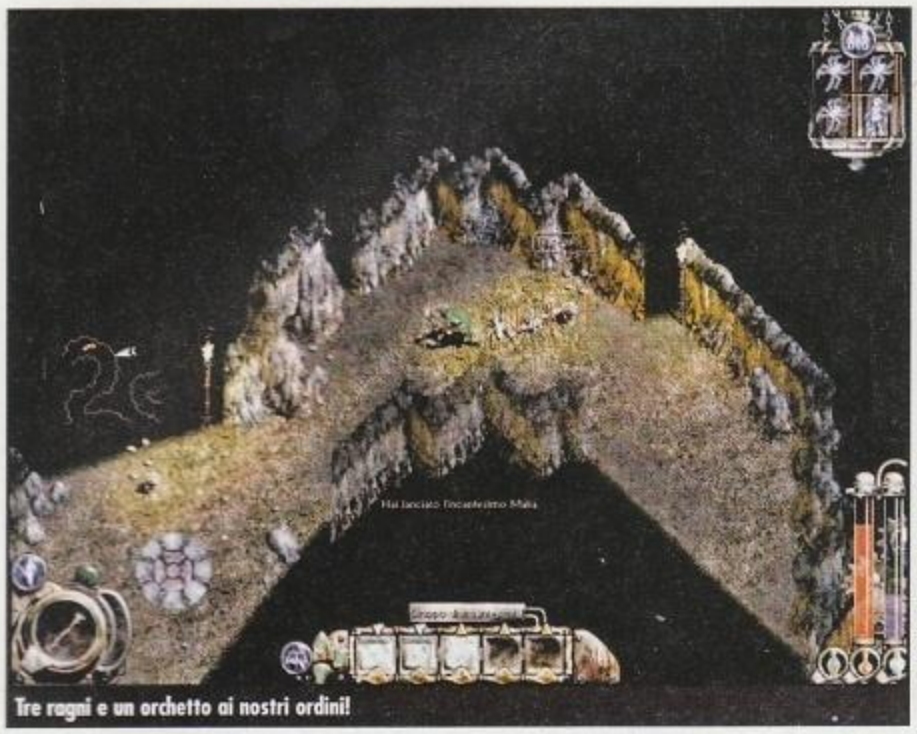
Per ben intendere l'impatto di *Nox*, dovete aver presenti le intenzioni dei designer: *Nox* nasce in primo luogo come gioco in multiplayer.

Non è assolutamente da scartare l'ipotesi di giocarlo solo in single player, ma in questo modo perdereste buona parte del divertimento, ossia quella di lottare contro avversari umani che, notoriamente possono essere dotati di maggiore o minore intelligenza rispetto ai nemici creati dal motore di gioco.

Questo comunque non toglie l'alto livello

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Tre ragni e un orchetto ai nostri ordini!

di coinvolgimento che ciascuna classe può fornire: quanto sto per illustrare è valido per tutte e due le modalità, ma vi consigliamo di leggere il tutto pensando alle infinite combinazioni in una frenetica arena dove si confrontano avversari umani.
Alla Westwood hanno molta esperienza in fatto di strategia (*C&C* docet), e in *Nox* l'aspetto strategico è rilevante, qualsiasi sia la classe scelta.
Partiamo dal Conjurer, che può incantare le creature: imparerete subito a rendere vostri alleati ragni, orchetti, lupi e tutti i potenziali nemici che troverete sulla vostra strada. Dopo averli resi vostri schiavi, apparirà sullo schermo in alto a destra una finestra di comando attraverso la quale impartirete loro gli ordini che vorrete. Possiamo gestire fino a quattro creature di piccole dimensioni (ma se sono più grandi il loro numero diminuisce) e gli ordini sono rivolti o al gruppo o ai singoli componenti.
Con il comando "caccia" vi precederanno nell'esplorazione e uccideranno per vostro conto; con "proteggi " e "scorta" scorteranno voi o qualche altro personaggio. Se non sono più utili ai vostri scopi potrete cacciarli via con "bandisci".
Le creature incantate hanno la loro barra vitale, e possono essere risanate con magie curative.
L'estrema versatilità di questa proprietà del Conjurer cambia le carte in tavola da un momento all'altro: il nemico diventa amico nel giro di qualche secondo. Così se, solitari, ci imbattiamo in un altro Conjurer che si sta facendo aiutare da un gargoyle, possiamo decidere di bruciacchiarlo con una meteora o di incantare la bestia per portarla dalla nostra parte. Oppure evocheremo uno Stone Golem che distruggerà tutto con il suo passo pesante!
Il Conjurer può anche evocare i famigli, piccole creaturine magiche molto pericolose, in grado di distruggere autonomamente il nemico scatenando simultaneamente un massimo di tre incantesimi da noi preventivamente selezionati, nella sequenza che preferiamo: prima immobilizziamolo e poi schiacciamolo con il Fist of Vengeance (terrificante pugno di pietra che scenda dal soffitto spappolando tutto quello che c'è sotto).
Il Mago ha la particolare abilità di poter costruire le trappole: il pannello di gioco ci dà la possibilità di inserire fino a tre incantesimi dentro la trappola, che poi possiamo abbandonare sul terreno.
Le trappole funzionano in modo analogo ai famigli, solo che il Mago ha a sua disposizione un maggior numero di magie.
Infine il Guerriero, pur non avendo a sua disposizione lo spellbook, guadagna fino a cinque skills speciali man mano che acquista esperienza: potrà essere in grado di muoversi con agilità per evitare le trappole poste dai maghi, arpionare il nemico e trascinarlo dietro di sé e, con il Berserker Charge, aggredire con folle potenza tutto quando gli sta attorno.

Il tempo per l'esecuzione dell'incantesimo viene scandito da queste manine gesticolanti.

CHE BEL MONDO CHE CI ASPETTA...

Un'occhiata al mondo di *Nox* ci fa capire che l'aspetto grafico, oltre all'innovativo sistema di ombre, non offre alcuna altra attrattiva degna di nota: certo, i particolari sono curati all'inverosimile, ma ormai si tratta di standard sotto i quali sarebbe abbastanza squallido scendere.
Apprezziamo le luci in tempo reale di torce, incantesimi, e i trasparenti fantasmi che ogni tanto ci corrono incontro.
La cosa più interessante resta comunque la possibilità di interagire con molti degli elementi inseriti nei vari scenari *Nox*, e anche qui a uso e consumo delle nostre

Sono faccia a faccia con Jack2... l'ho colpito!

ANCORA MULTIPLAYER!

Queste opzioni sono possibili solo per chi giocherà in Rete (quindi niente livelli ciechi e bot come in *Unreal Tournament* o *Quake III*):
Arena - il deathmatch continuo dentro una delle tante locazioni di *Nox*. A ciclo continuo ammazziamo, veniamo uccisi e risorgiamo.
Elimination - il deathmatch più spietato, perché chi muore viene eliminato, e chi resta vince. In questa modalità si può anche giocare a squadre.
Capture The Flag (CTF) - ogni squadra ha un bandiera, e l'altra squadra deve impossessarsene per guadagnare un punto. Vince chi alla fine del round ha totalizzato più punti.
King of The Realm - bisogna impossessarsi della corona del Re, e si può uccidere gli avversari solo se noi, o qualcuno del nostro party, la sta indossando.
Flag Ball - Ciascuna squadra ha la propria bandiera piantata nel terreno: l'avversario deve colpirla con una palla.
***Nox* funziona sia in LAN sia via Internet (entrambe con protocolli TCP/IP): via Internet tramite i numerosi server Westood On Line che supportano al massimo 30 giocatori al colpo. WOL è il servizio on-line offerto dai Westwood Studios, già rodato con titoli famosissimi, i pionieri di *Nox*: *Tiberian Sun*, *Red Alert*, *Dune 2000*. L'accesso ai server è completamente gratuito.**
Quando scegliete il server, ricordatevi sempre di controllare il *ping* (indicato in millisecondi: ms) e scegliete quello che fornisce il dato più basso, altrimenti, anche se siete bravi, rischiate di essere "fraggati" senza neanche avere il tempo di accorgervene.

Nel cerchietto blu potete ammirare un piccolo e dolce Gizmo...ehm.. famiglio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qualcuno ci ha inviato uno Stone Golem, e noi glielo portiamo via col Charme Creature.

strategie: spostiamo dei barili di esplosivo in mezzo a un corridoio e attendiamo che un avventore si imbatta davanti a loro per farli esplodere con una freccia. Oppure se siamo inseguiti, e la nostra vita è in pericolo, ci barrichiamo in una stanza e ne sbarriamo l'accesso con un baule per temporeggiare.
I barili d'acqua tornano utili se siamo circondati dalle fiamme.
Come in ogni GdR che si rispetti esistono negozianti pronti a vendere e ad acquistare di tutto.
Inoltre il territorio di *Nox* è disseminato di monoliti azzurri per la ricarica di mana.

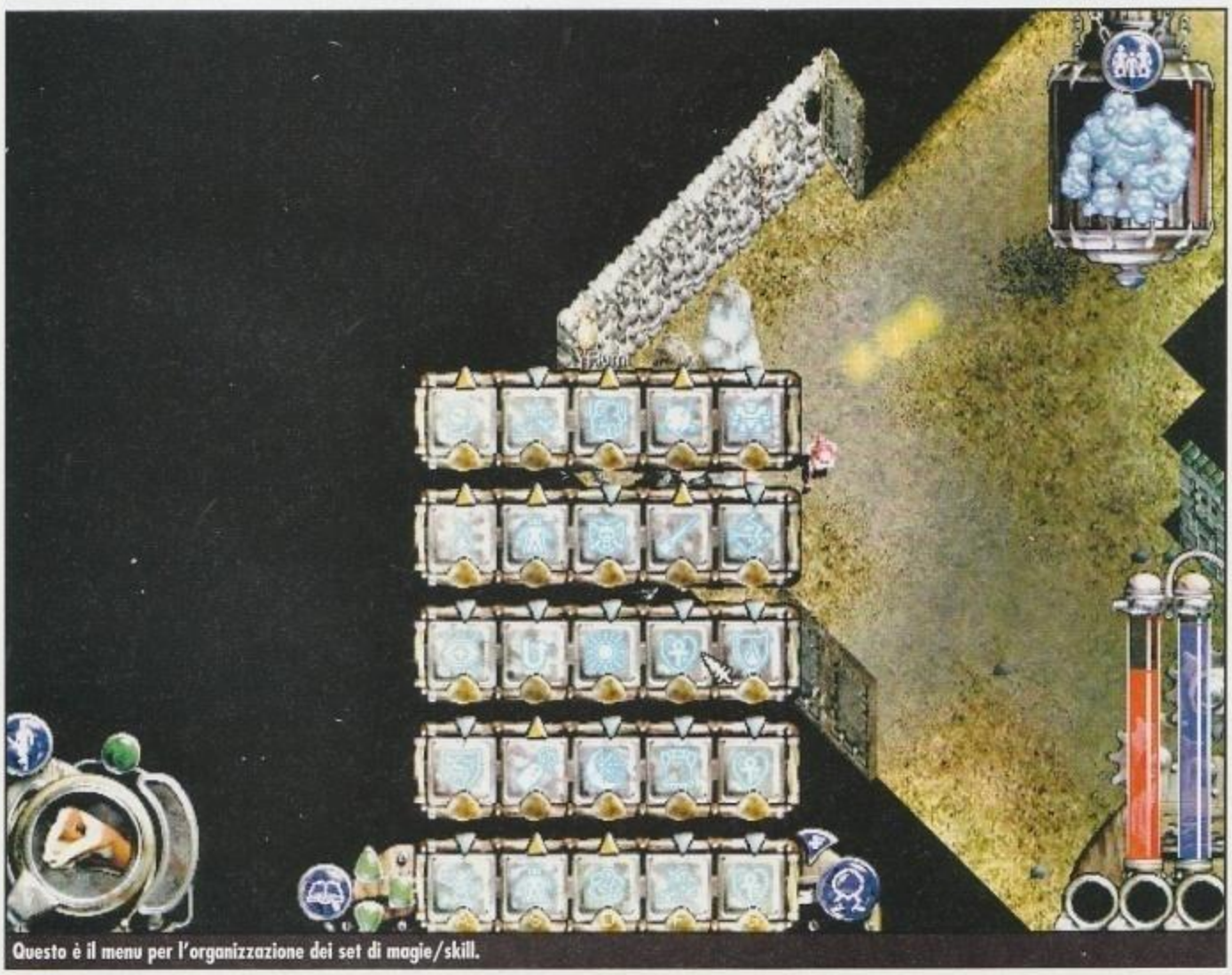
L'APPETITO VIEN FRAGGANDO...

Vi sarete resi conto che il *TrueLine Sight System* associato alle varie abilità di classe rendono il gioco molto versatile e creativo. I coni d'ombra permettono agguati, nascondigli o guardinghe avanscoperte. Immaginate il tutto in multilplayer e la parola capolavoro non è del tutto fuori luogo.
L'esperienza multiplayer, è più simile a *Quake III* e a *Unreal Tournament* di quanto possiate immaginare. La frenesia e la pressione cui siamo sottoposti, soprattutto di fronte ad avversari di grosso calibro, sono quelle tipiche dei FPS. Potreste trovarvi spaesati, quindi vi consigliamo di non gettarvi subito a capofitto nell'esperienza multiplayer, se non altro per aver la possibilità di imparare al meglio i comandi e le potenzialità di ciascuna classe: solo così potrete essere veramente pericolosi contro i vostri nemici in carne e ossa. Giustamente tutti i personaggi accedono nell'arena al decimo livello di esperienza e con disponibili tutti gli incantesimi e le abilità di cui possono usufruire. Le arene sono situate nelle locazioni che abbiamo visitato nella campagna solitaria: Villaggio e Tempio di Ix, la Fortezza di Dun Mir, il Castello di Galava, la Land of The Dead. Altre arene sono state create specificamente per la lotta in Rete. Qui ci incontriamo con giocatori di tutto il mondo e sfruttiamo le più comuni opzioni dei giochi multiplayer: nei livelli le pozioni, le armature, le armi raccolte riappaiono dopo un po' di tempo, ed è possibile chattare direttamente facendo apparire sopra la testa del personaggio un fumetto con la frase appena digitata.

FACCIAMO RIPOSARE I NOSTRI PC...

Nox non è molto esoso nelle richieste hardware, e funziona a pieno regime con un Pentium II 266 con 64 MB di RAM. Le richieste per la scheda video sono basse: è sufficiente una scheda video da 4 Mega di RAM video, mentre l'eventualità di una scheda 3D non è nemmeno presa in considerazione, visto che il gioco è completamente bidimensionale. L'unico problema potrebbe essere dato dalla scarsa qualità della nostra connessione Internet, per la quale è richiesta una velocità minima a 33600 bit/sec, pena la totale sottomissione agli altri avversari a causa del ping elevato.

Elena Avesani


Questo è il menu per l'organizzazione dei set di magie/skill.

PC ZETA COMMENTO

Se *Nox* in single player è un bel gioco, in multiplayer è spettacolo allo stato puro: corrisponde alla volontà dei game designer una serie di campagne solitarie semplici e brevi. Del resto la versatilità di *Nox* sarebbe sprecata se rimanesse rinchiusa dentro il nostro PC. Le diverse abililtà delle tre classi vanno tutte quante sperimentate, in quanto sono state ideate per fomentare la nostra creatività strategica, e non solo per aggiungere colori e suoni al mondo di *Nox*. Il sistema di gioco è funzionale e d'immediato apprendimento. Dal punto di vista grafico siamo soddisfatti dalla naturalità con cui il sistema di ombre a coni in tempo reale s'inserisce nel contesto di gioco: esso non infastidisce e rende l'insieme più godibile. Questa è l'unica novità grafica, visto che per il resto *Nox* non offre niente di più di altri titoli contemporanei in isometrica.
Lo consigliamo vivamente agli amanti del genere Action RPG, e a chi ha già esperienza di gioco on-line. Per quelli che sono alla loro "prima volta", non c'è modo migliore di cominciare.
Se poi siete dei fraggatori stufi di *Q3* e *UT* (oppure li amate alla follia, ma volete ampliare un po' i vostri orizzonti), *Nox* fornirà pane per i vostri denti: non siate prevenuti sulla terza persona!
Il voto finale è alto perché il multiplayer è esaltante. Se questo aspetto del gioco non vi interessa, togliete una decina di punti, perché il gioco, pur mantenendosi su alti livelli, perde un po' del suo fascino.

90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMOLITION RACER

La Infogrames ci presenta un gioco che, appena nato, già necessita di apposite cure geriatriche...

INFO
Genere: Guida
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Pitbull Syndicate
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda Video con 4 MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 70 MB

La scelta della vettura è un classico, questo modello è perfetto se non fosse che appena la si tocca si smonta.

Demolition Racer è un gioco di guida particolare che allo stesso tempo di originale ha ben poco; gli stessi programmatori non nascondono, infatti, di essersi "ispirati" ai due titoli della Psygnosis della serie *Destruction Derby*. Lo schema di gioco è piuttosto semplice, durante le gare non dovete solo cercare di piazzarvi primi, ma dovete anche riuscire a collezionare vari punti demolendo le auto avversarie. Naturalmente a seconda del modo e del punto in cui impattate il punteggio varia: un bel frontale vi consegna un consistente gruzzoletto mentre una semplice strusciatina serve a ben poco. Le automobili non sono indistruttibili e dovrete quindi stare attenti a non danneggiare troppo la vostra vettura, pena la dipartita della stessa che vi costringerà a ripetere la gara. I problemi di questo titolo però iniziano subito a farsi notare, non sempre le collisioni regalano i punti sperati e nella maggior parte dei casi soltanto gettandosi a testa bassa in una mischia, si riesce ad ottenere un punteggio degno di tale nome. A questo si aggiunge il fatto che colpire una macchina toccata da poco da un altro avversario non regala punti, così come non se ne ottengono schiantandosi contro un auto ribaltata. Perché? Nessuno lo sa...

La situazione nelle arene è spesso così, in tutto questo caos sono riuscito a rubare ben 10 punti, gaudio!

Il livello ambientato nel parcheggio è uno dei più gradevoli, al lato due macchine volano felici come farfalline.

TEPPISTI O ARRIVISTI?

L'assegnazione dei punti non dipende quindi tanto dall'abilità del giocatore, quanto dalla fortuna di trovarsi davanti un incidente già in corso in cui inserirsi di prepotenza. Questa casualità degli eventi priva *Demolition Racer* di molto del mordente che potrebbe regalare al giocatore e oltretutto demolisce la curva di apprendimento e la longevità generale.

Dovete infatti sapere che arrivare primi non è sinonimo di vittoria, è il punteggio che conta. La posizione all'arrivo influisce sui punti con un moltiplicatore: per esempio, arrivando primi il punteggio ottenuto in gara demolendo gli avversari viene moltiplicato per venticinque, arrivando secondi per venti e così via.

In questo modo, dovrete di volta in volta trovare un giusto equilibrio tra la frenesia di arrivare primi e la necessità di scontrarsi con le altre auto per ottenere punteggi elevati. Il problema però non è così semplice, per fare punti conviene tenersi nelle ultime posizioni in modo da potersi infilare nella mischia per scontrarsi con le altre auto, così facendo però è difficile riuscire ad arrivare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ho appena preso il bonus per riparare la macchina, nel frattempo notate la ricchezza grafica del paesaggio...

nelle prime posizioni. A tutto questo si unisce il fatto che gli avversari riescono a ottenere in continuazione punteggi mirabolanti piazzandosi magari anche bene.
Questo sistema rende il gioco assolutamente imprevedibile e se a volte vi capiterà di dover rifare una pista della lega venticinque volte prima di riuscire a superarla, altre volte alla prima gara di un campionato più difficile vi ritroverete proiettati sul podio senza aver fatto nulla di che.
Per aiutarvi nell'impresa ci sono tre tipi di bonus lungo il percorso: quello verde serve a riparare la macchina e conviene andare a cercarlo durante il secondo giro quando la macchina inizia a dare problemi, quello blu vi rende invulnerabili per un certo periodo ed è ottimo da usare nel primo giro per cercare di fare il maggior numero di punti possibili senza rovinare la propria autovettura, e infine quello con il bersaglio vi regala semplicemente dei punti, da raccogliere magari nell'ultimo giro per arrotondare un po' la cifra mentre si cerca di recuperare preziose posizioni.
Lo stile di guida è marcatamente arcade, il realismo è così lontano da questo titolo da rendere la serie di *Need for Speed* una simulazione spinta.
Sia chiaro, i motori fisici arcade vanno benissimo, anzi regalare emozioni e divertimento invece che realismo e simulazione è una scelta che spesso condividiamo appieno, in questo *Demolition Racer* però la guida è praticamente inesistente.
Schiacciare l'acceleratore sempre è comunque va benissimo in ogni situazione mentre le reazioni delle automobili agli scontri sono spesso poco accurate e credibili, anche considerando le premesse arcade di cui sopra.
Le modalità di gioco sono quelle tipiche di questo genere: la modalità Gara Singola si spiega da sola, nella modalità Lega dovrete affrontare e vincere tutta una serie di gare (ci sono 4 leghe da completare, ogni volta che se ne completa una si sbloccano due piste nuove, due auto e una modalità di gioco), nella modalità Last Man Standing sarete gettati nella solita arena e dovrete cercare di rimanere vivi il più a lungo possibile cercando di fare punti massacrando le altre vetture, nella modalità Chicken vi troverete a dover gareggiare contromano, e infine in quella Suicide il nome spiega tutto.

La partenza è il momento migliore per fare un po' di casino, osservate le icone dei piloti, una vera chicca trash.

GUIDARE A OCCHI CHIUSI

Tecnicamente parlando c'è poco da dire, la grafica non è tremenda e alcuni livelli come il parcheggio o l'industria chimica risultano persino gradevoli, il problema è che in linea di massima è sciatta e vecchia.
Sembra di trovarsi davanti a un titolo di tre anni fa: le macchine sono poche e approssimative oltre ad avere una livrea di soli due colori (volendo potete personalizzarla scegliendo i due colori e persino il simbolo sul tettuccio e l'icona del personaggio), i poligoni sono dati con parsimonia e gli sfondi in bitmap (che non sempre appaiono) sono scialbi. Se alcuni percorsi riescono a risollevare il tono grafico del tutto, la maggior parte fa una ben magra figura soprattutto se comparata a titoli ben più stagionati che si trovano magari in versione budget. Il sonoro non brilla negli effetti mentre le musiche sono caratterizzate dal solito stile metal che cerca di dare un tono al gioco.
Simpatica e degna di nota risulta invece la presentazione che inizia con una scena tratta da un filmato educativo simil anni '50 per proseguire poi trasformandosi nel classico intreccio di lamiere coatto che fa tanto Electronic Arts.

Ugo Laviano

Tramonto su una portaerei con tanto di immancabile lens flare, desolazione allo stato brado.

PC ZETA COMMENTO

***Demolition Racer* è un titolo curioso: sembra un gioco che si è appena risvegliato dopo tre anni di ibernazione. L'idea non solo è identica a quella dei due *Destruction Derby* ma è anche realizzata molto peggio. La grafica è sciatta, il sistema di gioco è tarato malamente ed è triste dover dire che non esiste una sola ragione per doverlo preferire a titoli ormai disponibili in versione budget. Può divertire per un pomeriggio, ma non vale di certo i soldi che costa. Concludo, come mi è stato gentilmente suggerito, dicendo che il voto numerico va interpretato seguendo la smorfia.**

47

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE

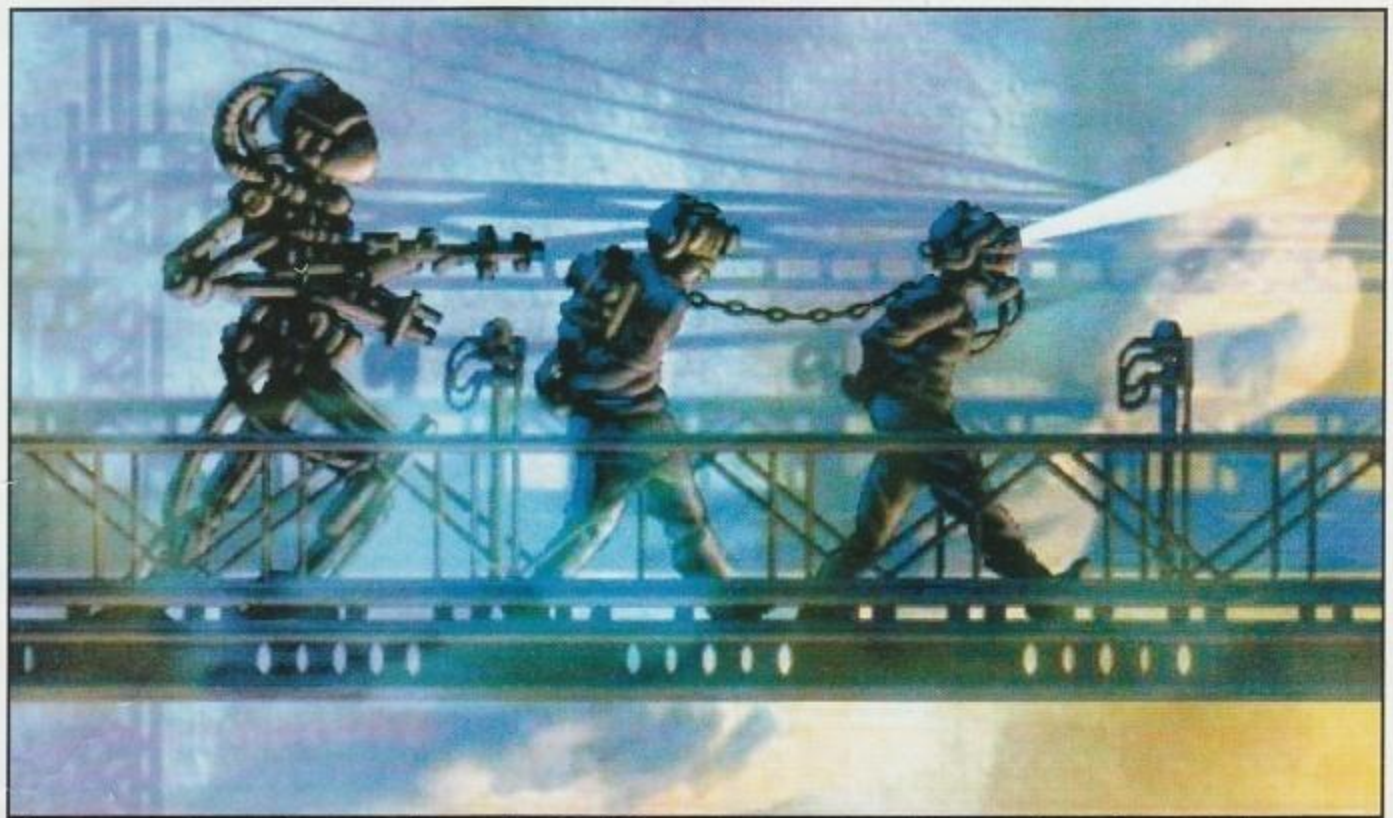
A circa un anno dall'uscita di *Alpha Centauri*, la Firaxis Games pubblica la prima espansione ufficiale di uno dei giochi più belli della scorsa annata. Vediamo se c'è qualcosa di nuovo sotto il sole...

INFO

Genere: Strategico a turni
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Firaxis Games
Distributore: C.T.O. Tel.051-6167711
Prezzo: L. 99.900

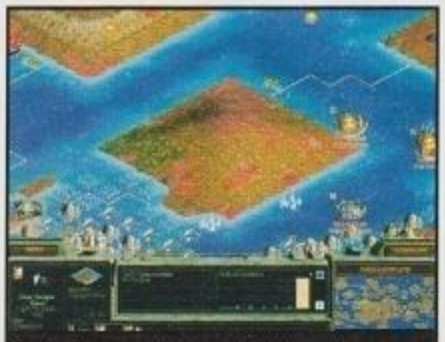
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 200 o equivalente
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA 2 MB compatibile con DirectX 6.0
CD-ROM: 12x
Spazio su HD: 430 MB


Gli intermezzi animati, come nel primo episodio, sono realizzati molto bene. In questa immagine è ritratta una scena dove i soldati terrestri sembra che non se la stiano passando proprio allegramente.

Sid Meier. Un nome. Il nome? Ricordi. Bei ricordi, davvero. Il suo genio si era ancora una volta palesato giusto un anno fa per regalarci il "vero" seguito di *Civilization 2*, quell'*Alpha Centauri* che tante soddisfazioni ha ricevuto (ma anche dato, agli acquirenti) sia a livello di critica che, soprattutto, di pubblico. Un prodotto senza dubbio molto valido sotto (quasi) tutti i punti di vista che purtroppo, inevitabilmente, risultava alla lunga un poco monotono, anche a causa di un'intelligenza artificiale tutt'altro che impeccabile. Ben venga dunque questo expansion pack, che si propone di allungare la vita di *Alpha Centauri* offrendoci nuove sfide e nuovi traguardi da raggiungere. Prologo: durante l'esplorazione del pianeta, sono state trovate diverse tracce che facevano probabilmente riferimento a un'antica razza aliena ora scomparsa. Le domande hanno avuto presto una risposta quando due fazioni aliene sono arrivate sul pianeta (da loro chiamato Manifold Six) qualche anno dopo l'atterraggio di Unity. Le loro vere intenzioni erano vaghe, ma sembrava che fossero ritornate per porre fine a un grande esperimento in cui erano state un tempo coinvolte. Gli Usurpatori vorrebbero sfruttare i poteri del pianeta mentre i Guardiani vedono il pianeta come un essere senziente, che verrebbe distrutto dal modo di agire degli Usurpatori. Due navi da guerra sono arrivate nell'orbita di Mainfold Six per risolvere una volta per tutte la questione. Sfortunatamente per entrambe le fazioni (ma fortunatamente per gli umani sul pianeta), le due navi si sono scontrate e quasi distrutte l'una con l'altra. I sopravvissuti sono atterrati in capsule di emergenza sul pianeta, dove si sarebbero preparati per la battaglia finale aspettando il giorno in cui fossero riusciti a stabilire contatti con le rispettive fazioni per ricevere rinforzi. Se mai arriverà quel giorno, l'esistenza umana sul pianeta correrà un grave pericolo. Le fazioni umane devono ora scegliere se unirsi per combattere gli invasori oppure se allearsi con gli alieni per ottenere la vittoria definitiva. Il quadro della situazione è ulteriormente complicato dall'ascesa di nuove fazioni umane che predicano filosofie estremistiche, dai Droni che cercano di liberare le masse dei lavoratori e dalla strana fazione Cibernetica sviluppatasi a causa delle insane ricerche dell'Università del pianeta. Una gran bella situazione non c'è che dire. Questo nuovo scenario serve per introdurre le novità di questa espansione.
Vediamo un poco più nel dettaglio di che si tratta e, soprattutto, se riescono ad amalgamarsi a dovere nell'universo di *Alpha Centauri*. Anzitutto, sono state aggiunte sette nuove fazioni, che portano il totale, aggiungendo le sette dell'originale, a ben quattordici fazioni selezionabili.
Ce n'è un po' per tutti i gusti: il Culto del Pianeta, la Coscienza Cibernetica, i Data Angels, i Droni Liberi, i Pirati di Nautilus e naturalmente le due razze aliene, gli Usurpatori ed i Guardiani. A livello di background "storico" le suddette fazioni sono come sempre impeccabilmente differenziate anche se poi durante il gioco, come già accadeva nell'originale, alla lunga le carat-

I menu di gioco mantengono un'impostazione sostanzialmente simile ad *Alpha Centauri*.


Anche il campo di gioco, a livello garfico, non ha subito particolari mutamenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quel satellite mira pericolosamente verso la superfice del pianeta.

teristiche tipiche degli schieramenti incidono ancora in modo non troppo significativo sul gameplay globale e tendono ad appiattirsi e ad assomigliarsi un po' tutte, fatta eccezione, forse, per le due aliene. Sono state ovviamente introdotte anche delle nuove tecnologie (nove in tutto), alcune interessanti, come i vari tipi di Resonance, in grado di stimolare in diverse maniere le attività cerebrali delle unità o la N-Space Compression che permette di spostare le unità da un luogo a un'altro (una specie di teletrasporto); altre sono decisamente meno utili, come la Progenitor Psych e sembra quasi siano state implementate "tanto per far numero". Ci sono poi quattro nuovi progetti segreti e parecchie nuove facilities, come il Brood Pit, che vi permetterà di allevare forme di vita aliene (bello) o l'Aquafarm e il Subsea Trunkline che vi permettono di aumentare l'accumulo di risorse. Sono state aggiunte anche delle nuove armi, armature e abilità speciali per aumentare ulteriormente il già vasto assortimento di mezzi e armamenti. Inoltre, la presenza sul pianeta delle due razze aliene fornisce lo spunto per introdurre altri tre parametri che influenzano la vittoria finale: non si può più vincere con la diplomazia prima di aver annientato le razze aliene, i Guardiani non possono vincere con la Trascendenza (implicherebbe lo sfruttamento intensivo delle risorse planetarie, che va contro allo spirito della fazione) mentre entrambe le fazioni aliene possono vincere con la Progenitor Victory (la più gratificante per loro, consiste nel riuscire a mettersi in contatto col pianeta madre per farsi mandare rinforzi). Ciliegina sulla torta un fantastico editor che vi permetterà di personalizzare le fazioni già esistenti secondo i vostri gusti o crearne di altre completamente nuove, espandendo praticamente all'infinito la longevità del prodotto. Iniziando a giocare, si capisce immediatamente che i meccanismi base che regolavano lo svolgimento delle partite sono rimasti (fortunatamente per certi aspetti, meno per certi altri) sostanzialmente invariati. Dobbiamo come sempre iniziare a espanderci timidamente tenendo sotto controllo gli alimenti, i minerali e l'energia.

Alpha Centauri unito ad Alien Crossfire costituisce certamente uno dei giochi di strategia a turni più completi e complessi del panorama videoludico.

Non lo potete udire, ma anche il comparto sonoro, nonostante un ottimo uso delle voci, non presenta musiche di accompagnamento.

Molto spesso (forse ancora di più che in *Alpha Centauri*) ci troveremo a dover scegliere che direzione far prendere alle nostre ricerche a seconda di come vogliamo impostare la partita. E qui purtroppo si ripropongono sistematicamente i problemi che già affliggevano *Alpha Centauri* e che alla lunga lo rendevano, almeno secondo il parere di chi scrive, dispersivo e per certi versi frustrante. La immensa varietà di progetti, costruzioni e tecnologie disponibili diventa alla fine un peso. Nel senso che i benefici derivanti dalla scoperta-costruzione di nuove tecnologie-fabbriche-mezzi non si notano più di tanto e spesso passano quasi inosservati anche perché la loro utilità è molte volte oscura. Spesso ci si trova a porsi domande del tipo "Ho scoperto il Mondo Virtuale. E allora?". Il discorso naturalmente è valido fino a un certo punto, tuttavia spesso si fa fatica a districarsi tra Nodi Network, Teatri degli ologrammi, Virtù ascetiche e correrete il rischio, a partita inoltrata, di dare scarso peso a migliorie che invece si rivelano fondamentali.
Risultato: dopo un paio d'ore di gioco si inizia ad automatizzare tutto l'automatizzabile e si va avanti quasi per inerzia aspettando la vittoria. Il numero di unità costruibili e customizzabili aumenta ancora, tuttavia dopo qualche prova difficilmente vi metterete a smanettare con il Workshop e userete quasi sempre le nuove unità proposte dal gioco, aggiornando di tanto in tanto quelle che già possedete. Chi si aspettava una migliore taratura (verso l'alto) dell'intelligenza artificiale, resterà deluso: nei livelli più bassi e intermedi gli stimoli offerti dalla controparte computerizzata sono pressoché nulli e, anche senza espandervi troppo e disperdendo le ricerche in tutti i campi dello scibile, in un'oretta circa diventerete la prima potenza incontrastata. Le cose non migliorano più di tanto nemmeno ai livelli più avanzati, in cui l'IA è sicuramente più aggressiva, ma da l'idea di attaccarvi un po' a casaccio e senza delle strategie chiare e un minimo proficue (ho visto più volte le fazioni nemiche accanirsi per un numero imprecisato di turni contro una mia base praticamente impenetrabile quando a due quadretti ce n'era una decisamente più abbordabile... mah).
La parte grafica è rimasta praticamente invariata: sprite piccoli e dall'animazione essenziale ma ben caratterizzati e piacevoli a vedersi. Da notare che la presenza di forma di vita aliene è decisamente aumentata in questo data disk e che le nuove fazioni, soprattutto quelle aliene, sono degnamente rappresentate a livello di differenziazione grafica. Decisamente ben fatti anche i nuovi filmati che si vanno ad aggiungere a quelli, sempre di ottima fattura, di *Alpha Centauri*. Resta invece totalmente latitante la parte relativa al sonoro, praticamente inesistente anche se il parlato (parecchio) è decisamente ottimo.

Claudio Ghirardi

PC ZETA
COMMENTO

Premessa: *Alpha Centauri*, pur con i suoi limiti era (è) un gran gioco. Domanda: c'era davvero bisogno di questa espansione? Forse sono stato, soprattutto nella parte finale, un po' cattivello. Mi aspettavo troppo? Certo, tra fazioni, tecnologie, progetti segreti e armamenti di carne al fuoco ce n'è tanta. Gli alieni sono davvero ben caratterizzati (a tutti i livelli) e vi permetteranno di sperimentare tattiche belliche diverse e gratificanti. I nuovi progetti segreti e tipi di costruzioni vi permetteranno di differenziare con ancora più varianti la vostra crescita socio-politico-economica e l'editor di Fazioni espande di fatto la longevità all'infinito rendendolo customizzabile in ogni sua parte. Eppure, dopo qualche ora di immersione totale (ed appagante, perché no), ci si rende conto con una punta di amarezza che proprio le parti che più avrebbero avuto bisogno di un miglioramento o di una diversa calibrazione (IA su tutte), non hanno praticamente subito variazioni di rilevo. *Alien Crossfire* è un comune data disk. Niente di meno (e ci mancherebbe), ma purtroppo neanche niente di più. Se amate *Alpha Centauri* alla follia e non vi siete ancora stufati di premere il tasto "Turno Completato", compratelo pure. Altrimenti risparmiate pure i soldi per il prossimo geniale (si spera) parto del buon Sid.

80

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

START-UP

Vi sentite in grado di gestire un'azienda in tutte le sue componenti e avete un forte spirito imprenditoriale? Allora è arrivato il momento di mettervi alla prova...

INFO
Genere: Manageriale
Casa: Monte Cristo Multimedia
Sviluppatore: Monte Cristo Multimedia
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: 69.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 120 o equivalente
RAM: 24 MB
Grafica: SVGA con 2 MB di RAM
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 40 MB

Bello vero? E' il vostro ufficio, dal quale potrete accedere a tutte le impostazioni del gioco.

Ecco una vista degli uffici, con i nostri sottoposti che si danno da fare per spingerci là dove nessuna compagnia è mai giunta prima.

Quante volte a qualcuno di voi sarà magari venuto in mente di creare un prodotto nuovo con il quale fare "sicuramente" i miliardi, da reinvestire poi nello sviluppo di un'azienda per diventare i padroni incontrastati del mercato! Questo *Start-Up*, che vorrebbe essere un simulatore d'impresa, è stato pensato proprio per tutti i manager in erba. L'obiettivo è molto semplice: vendere più degli altri, confrontandovi con altre sette compagnie aventi il vostro stesso obiettivo. Le difficoltà sono innumerevoli, soprattutto all'inizio, ma se riuscirete a pianificare oculatamente gli investimenti alla fine diventerete i leader indiscussi del mercato. In caso contrario (finanze in rosso), i creditori busseranno ben presto alla porta con conseguenze quasi sempre disastrose. Il gioco non può ovviamente simulare tutti i tipi di impresa del mondo e i programmatori hanno scelto di concentrarsi sul settore dell'hi-tech in generale e su tre tipi di prodotti in particolare: il videotelefono portatile, le consolle per i videogiochi ed un terzo scenario bonus, la Cyber TV, che si sbloccherà solo dopo aver terminato con successo i primi due scenari. Gli aspetti chiave del settore secondo Monte Cristo Multimedia sono essenzialmente tre: tecnico (progettazione del prodotto e controllo del processo di produzione), business (sviluppo delle strategie di vendita ed organizzazione delle risorse) e la gestione del personale. All'inizio della partita dovremo per forza di cose progettare il prodotto da immettere sul mercato. Purtroppo abbiamo la possibilità di concentrarci su un unico tipo di prodotto, che però potrà (dovrà) essere costantemente migliorato e aggiornato con le nuove tecnologie che a mano a mano si saranno rese disponibili. Infatti ogni prodotto è composto essenzialmente da quattro componenti, che variano naturalmente a seconda della scelta effettuata. All'inizio le disponibilità sono alquanto scarse, ma sviluppando la ricerca potremo scoprire nuovi e più efficaci componenti, sempre tenendo conto del rapporto qualità-prezzo. Si rivelerà subito cruciale nella vostra corsa per diventare una multinazionale una corretta e proficua organizzazione del personale: dovrete costantemente assumere impiegati, motivarli, controllarli ed eventualmente licenziarli se diventano improduttivi; bisognerà anche investire in infrastrutture e macchinari sempre con un occhio al portafoglio per non sforare il budget. L'azienda è composta da quattro settori base: Produzione, Ricerca & Sviluppo (R & S), Marketing ed Amministrazione.

Vediamo un poco più nel dettaglio di che si tratta. Il settore R & S è abbastanza autoesplicativo: qui i vostri tecnici progetteranno il prodotto, ricercheranno nuove tecnologie per renderlo sempre competitivo e lo collauderanno per verificare che funzioni a dovere. Il settore della produzione serve a produrre e confezionare il vostro prodotto nonché a immagazzinarlo per poi smistarlo nei vari punti vendita. In un mondo che ormai vive di pubblicità, impostare una buona strategia di mercato diventa fondamentale. A questo serve il settore Marketing, in cui il personale cura l'immagine dell'azienda, la promozione del prodotto e l'assistenza telefonica ai clienti. Il quarto e ultimo settore è dedicato all'Amministrazione e vi permetterà di assumere i nuovi impiegati, di tenere sotto controllo la contabilità per evitare pericolosi errori contabili (il fisco non perdona) e di organizzare i vostri fondi nonché di gestire i rapporti con le banche e i potenziali investitori. Le aree in cui possiamo commercializzare il nostro prodotto sono cinque: Europa, Nord America, Pacifico, Mercati emergenti e Internet. Naturalmente col tempo sarà possibile espandersi fino a conquistare tutto il mercato mondiale (altro che Sony...). E' ovviamente auspicabile tenere sotto controllo le mosse della concorrenza e le preferenze dei consumatori, senza contare eventuali e inattesi sviluppi tecnologici, notizie stampa, resoconti degli analisti. Il tutto è possibile utilizzando il Terminale News, che vi fornirà anche consigli ed aiuti durante il gioco. Come si dice in questi casi, in bocca al lupo...

Claudio Ghirardi

Una news con la fantastica recensione di "Dartman 2000". Sembra proprio un giocone...

PC ZETA COMMENTO

Un gioco curioso questo Start-Up, perlomeno all'inizio. L'interfaccia è pulita e funzionale, la grafica è semplice, priva di fronzoli ma ben si adatta a questo tipo di prodotto. Non è facile, soprattutto all'inizio, gestire tutti i parametri a nostra disposizione (anche se c'è una sezione tutorial fatta apposta) ma quando vedrete che l'azienda comincia a ingranare sarà una bella soddisfazione. Purtroppo però, ben presto ci si accorge che qualcosa non va: gli scenari sono davvero pochi e comunque praticamente tutti uguali, ci si ritrova a dover fare sempre le stesse cose e a usare sempre le stesse strategie (di ricerca e di mercato).
Il gioco non riesce in definitiva a essere vario e a trasmettere quella sensazione di controllo totale che dovrebbe invece dare. Ai programmatori bisogna senz'altro riconoscere il coraggio el tentare di produrre qualcosa di diverso in ambito manageriale, ma così com'è il prodotto è davvero troppo limitato, a tutto discapito della longevità globale.

65

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RISING SUN

Vi siete annoiati a fraggare i bot di *Q3* a livello Nightmare, perchè non provate con un nuovo genere?

INFO

Genere: Strategia/Wargame
Casa: Talonsoft
Sviluppatore: Interno
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 32Mb
Grafica: SVGA
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 160Mb

Terzo (e probabilmente ultimo) titolo della serie *Campaign* della Talonsoft, *Rising Sun* sposta l'attenzione del giocatore dal Teatro Europeo alle battaglie che insanguinarono le isole del Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale. Nomi come Guadalcanal, Tarawa, le Filippine e Okinawa tornano come fantasmi dal passato, e il gioco permette anche a noi europei privi di un interesse storico specifico di scoprire cosa accadde in quelle remote isole durante l'ultimo grande conflitto.

Rising Sun è basato sul tradizionale regolamento di gioco della serie *Campaign*, e in tal senso è più un "completamento" del panorama storico presentato dalla stessa che un'evoluzione del sistema di gioco. Si tratta di un tradizionale wargame a turni, mutuato in parte dai regolamenti per il wargame da tavolo tridimensionale, in parte dai tradizionali regolamenti con mappe e pedine di cartone. La scala è di 250m per esagono/6 minuti per turno, e ogni unità rappresenta un plotone di uomini, cannoni o veicoli. Il database delle unità include l'ordine di battaglia completo degli eserciti che combatterono nel Pacifico dal 1941 al 1945: Stati Uniti, Inghilterra, Giappone e nazioni minori come Australia e Nuova Zelanda. Non sono però incluse né Cina né Unione Sovietica, e le battaglie che il Giappone combatté contro questi due "colossi" dal 1937 in avanti dovranno attendere un'eventuale espansione.

Il gioco è basato su un sistema di "punti azione" non dissimile da quello della saga di *X-Com*. Ogni unità ha 100 PA a disposizione per turno, che vengono spesi per compiere azioni come muoversi, sparare, assaltare e, nel caso delle speciali pedine dei Comandanti, per "coordinare" il fuoco delle unità sotto il loro comando. Il costo di tali azioni varia naturalmente secondo il tipo di unità e il terreno in cui essa si muove. Il gioco prevede inoltre un semplice ma elegante sistema di "comando & controllo", con pedine raffiguranti vari livelli di HQ il cui scopo è mantenere i rifornimenti e riorganizzare le unità disordinate entro il loro raggio di comando.

Un esempio di combattimento notturno. I *flare* illuminano alcune zone del campo di battaglia, mentre in alto i lampi delle armi rivelano la posizione di unità inglesi.

Rising Sun presenta tutti i miglioramenti che è lecito attendersi da un sistema ormai sulla piazza da tre anni (e che, a onore della Talonsoft, sono stati retroattivamente implementati nei precedenti titoli della serie con la pubblicazione di *patch* regolari), e introduce alcune regole specifiche per il teatro del Pacifico. Tra queste, la più importante è l'implementazione di combattimenti notturni più realistici. Un tempo essi venivano gestiti semplicemente limitando la visibilità sulla mappa di gioco a un esagono, ma ora il sistema prevede, regole per sparare contro i "lampi" delle armi avversarie, e l'uso di *flare* illuminanti (con la conseguente rappresentazione grafica sulla mappa delle aree avvolte nella notte e di quelle rivelate dal bagliore dei piccoli soli artificiali). Regole addizionali che gestiscono il movimento nascosto all'interno di tunnel e reti sotterranee di bunker, e per gli assalti *Banzai!* simulano inoltre queste tipiche tattiche di combattimento dell'esercito giapponese (gli alleati non possono avvalersene) e rendono gli scontri a postazioni fortificate nella giungla veri e propri bagni di sangue in cui le conquiste si misurano a metri.

Per quanto *Rising Sun* rappresenti il pinnacolo della serie *Campaing*, però, a nostro avviso presenta un difetto oggettivo che origina dalla natura della serie stessa. *Eastern* e *Western Front* erano stati pensati per raffigurare scontri meccanizzati con appoggio di fanteria sui vasti spazi del teatro europeo. *RS*, al contrario, presenta battaglie incentrate su interi reggimenti di fanteria con scarso appoggio di veicoli che spesso combattono per il possesso di isole composte da una manciata di esagoni, e soffocate dalla giungla. L'effetto è claustrofobico, e non favorisce la manovra.

I progettisti di *RS* si sono accorti del problema, e in effetti alcuni scenari presentano scale di gioco più ridotte dei 250m per esagono "ufficiali", ma questo dà più l'idea di un espediente che di una vera e propria soluzione. A nostro avviso, la peculiare natura delle battaglie del Pacifico avrebbe richiesto la progettazione di un sistema dedicato, ma difficilmente la Talonsoft, a questo punto, avrebbe investito risorse in un'opera completamente nuova, e quello di *Rising Sun* è comunque un buon compromesso.

L'assalto anfibio dei Marine americani a Tarawa, nel 1943. L'isola è poco più di una manciata di esagoni soffocate da dense giungle.

Per il resto, *RS* rappresenta senza dubbio la più completa rappresentazione della guerra nel Pacifico oggi disponibile, e forse l'unico vero difetto è che non tutti noi europei potremo trovare questo argomento interessante. In attesa, ovviamente, dell'immenso strategico *Pacific Tide*.

Vincenzo Beretta

PC ZETA COMMENTO

***Rising Sun* è il degno completamento della più popolare serie di wargame tattici sulla Seconda Guerra Mondiale della fine degli anni '90. L'argomento affrontato potrà non essere storicamente vicino a noi europei, e la scala di gioco non sempre si adatta ai combattimenti ravvicinati di fanteria che avvenivano nelle giungle del Pacifico (in tal senso *Steel Panthers* è ancora imbattuto), ma il gioco introduce comunque abbastanza innovazioni al motore della "Campaign Serie" da giustificarsi come acquisto a sé (innovazioni che ci piacerebbe ora vedere riportate con una *patch* ai titoli precedenti). Consigliato, ma solo se siete interessati a questo peculiare periodo storico!**

75

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEY HUNGER

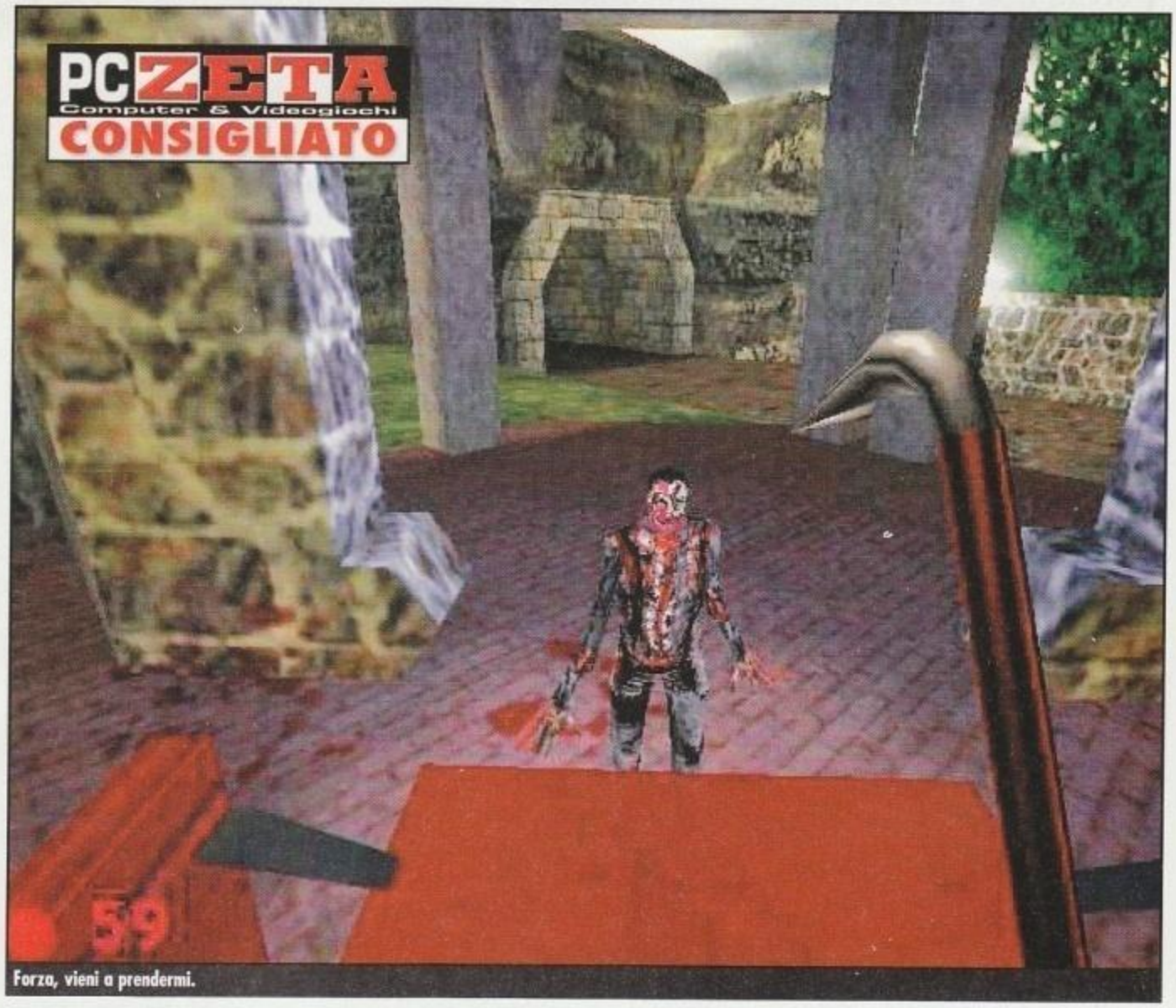
***Resident Evil* incontra *Half-Life* e il risultato è una delle migliori Total Conversion mai realizzate**

INFO

Genere: Sapratutto 3D
Casa: Imagine Media
Sviluppatore: Neil Manke
Distributore: Daily Radar
Prezzo: Gratuito

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D/OpenGL
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 50 MB
Note: Richiede connessione a Internet e Half-Life originale; l'add-on è completamente in inglese e scaricabile solo all'indirizzo www.dailyradar.com



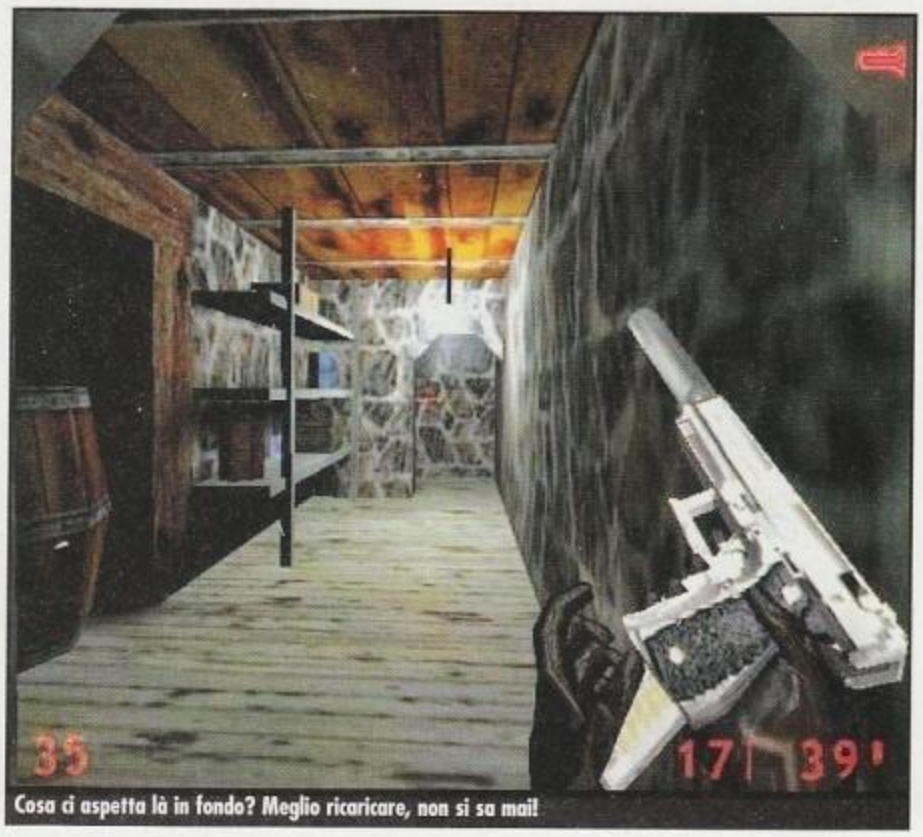
Forza, vieni a prendermi.

L'aspetto più interessante degli sparatutto 3D dell'ultima generazione è, senza dubbio, la loro versatilità. Gli stessi sviluppatori di FPS (First-Person-Shooter per i non iniziati al genere) sono spesso più preoccupati di fornire il loro ultimo titolo di un editor e relativo tutorial che di curare altri aspetti chiave come la giocabilità o il coinvolgimento offerto dal prodotto. Lasciando da parte le polemiche su un genere che tende sempre più spesso a riciclarsi secondo schemi dettati ormai anni e anni or sono (*Doom*, *Quake* e compagnia) si può affermare che una delle caratteristiche più importanti nei titoli di questo settore è sempre più spesso la loro "apertura" nei confronti dell'utente, che ha la possibilità di introdurre particolari nuovi e personali, in una creazione di per sé già ultimata. Se ciò rappresenta indubbiamente un vantaggio notevole di questa categoria di giochi rispetto ad altri generi, finisce spesso col diventare un'arma a doppio taglio nelle mani degli "aspiranti programmatori" più inesperti. Disegnare livelli/conversioni/add on per un qualsivoglia appartenente alla famiglia di *Quake* e affini non è impresa da poco e necessita di enormi dosi di pazienza nonché di una genialità nella progettazione delle mappe, che le renda piacevoli da percorrere oltre che interessanti da osservare. Per queste ragioni, sono pochissimi i level designer di rilievo nella "scena" amatoriale, persone in grado di creare espansioni che valgano la pena di essere installate e non provochino l'istantanea rimozione del level pack (o addirittura dell'intero gioco, in preda al disgusto) dal proprio Hard Disk.

HORROR E SOPRAVVIVENZA

Il mese scorso abbiamo messo sotto esame l'ultima fatica dei Maverick Developments, *Redemption*, un mission pack di *Half-Life* che univa un ottimo aspetto tecnico/realizzativo a trovate di regia e sceneggiatura degne di un prodotto commerciale. L'unico grosso limite di quell'add on era poi lo stesso di tutti i "pacchi" diffusi in rete negli ultimi anni,

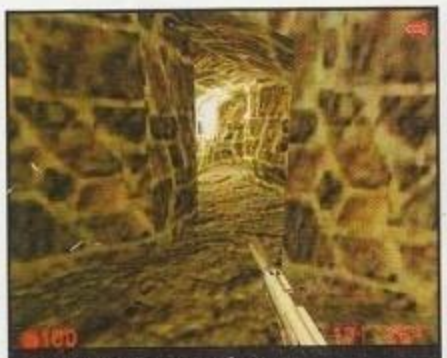
Invitante? Vedeste chi ci abita.


Cosa ci aspetta là in fondo? Meglio ricaricare, non si sa mai!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

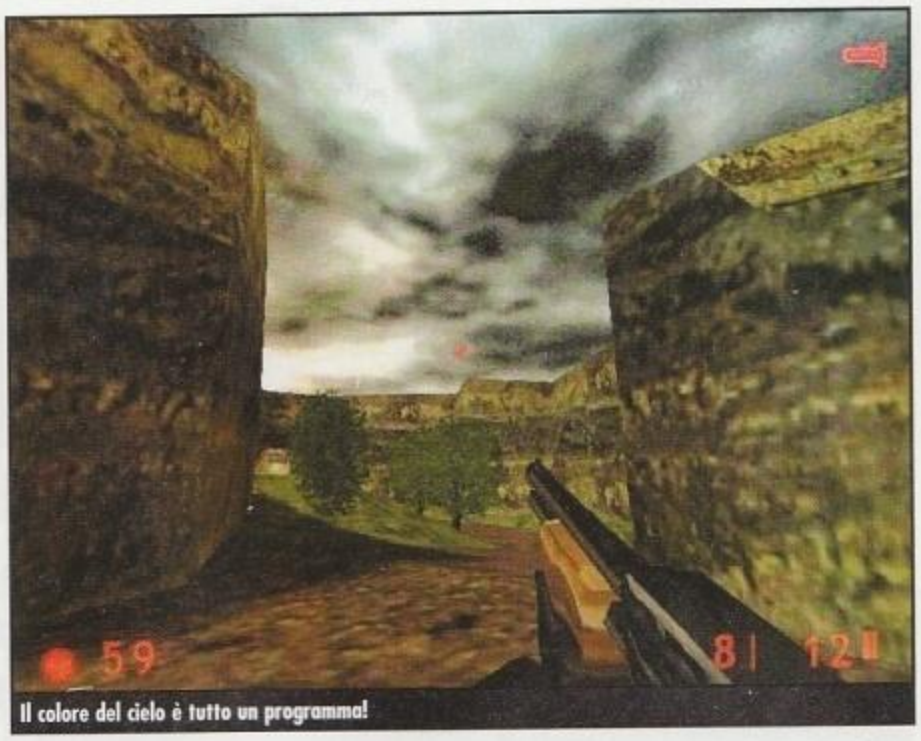
ovvero il non aggiungere nulla di nuovo al gameplay del titolo originale. *Redemption* era (ed è) un'eccellente dimostrazione di bravura da parte di un semisconosciuto gruppo di designer, ma resta sempre un'espansione per *Half-Life*, sostanzialmente una serie di nuove missioni e niente altro. Di tutt'altro genere (pur appoggiandosi allo stesso gioco) è invece *They Hunger*, dato che rivoluziona l'intera ambientazione del titolo Valve, portando il giocatore all'interno di un vero e proprio film horror, assimilabile ai classici di Stephen King. Come avrete intuito, si tratta di una vera e propria Total Conversion del capolavoro Sierra (forse la prima mai realizzata), che utilizza lo schema di gioco di *Half-Life* per ricreare le sensazioni tipiche di un genere di giochi totalmente diverso, ma non meno affascinante degli sparatutto in soggettiva: i survival horror di casa Capcom. Il riferimento è ovviamente a *Resident Evil*, capostipite del revival di un genere (inaugurato quasi un decennio fa da *Alone in the Dark*) e vero e proprio oggetto di culto per l'utenza console. Come si è visto più volte nella saga di *RE*, anche in *They Hunger* l'obiettivo sarà la sopravvivenza attraverso ambienti ostili infestati da zombie e altre mostruosità del genere, facendo ampio utilizzo delle armi da fuoco messe a nostra disposizione. Trattandosi di una conversione di uno shooter 3D, è chiaro che gli aspetti avventurosi dei giochi Capcom siano stati accantonati in favore di un'assoluta immediatezza, puntando maggiormente sulla componente azione e sul coinvolgimento offerto dalla prospettiva in prima persona.


Le catacombe sono uno dei punti di maggiore "panico".

UN TRANQUILLO WEEKEND DI PAURA

Nell'ultima fatica del geniale Neil Manke, impersonerete uno scrittore di successo intento a trasferirsi temporaneamente nella nuova casa di montagna affittata dal suo editore. Lo scopo di questo piccolo periodo di riposo è il ritrovare la vena creativa, persa negli ultimi tempi, sfruttando la concentrazione permessa da un ambiente calmo e isolato. Durante il viaggio verso il luogo di villeggiatura, una comunicazione improvvisa interrompe la musica che proviene dalla radio: "Avvertiamo tutti gli ascoltatori che si stanno verificando fenomeni meteorologici di natura sconosciuta. Gli esperti stanno indagando sulla loro origine e sulle cause scatenanti, vi preghiamo di fare attenzione, assicurandovi che forniremo tutti gli aggiornamenti sul fenomeno".

"Ah, non sarà nulla di serio" pensate. Pochi secondi dopo, un fulmine cade a pochi centimetri dalla vostra auto, provocando la perdita dei controlli da parte del vostro autista e la caduta inarrestabile della vettura in un vicino corso d'acqua. Da qui ha inizio *They Hunger*, con il nostro sfortunato scrittore impegnato a riemergere dai rottami sommersi della propria limousine e a sopravvivere al nuovo incubo in cui è appena precipitato. Al contrario di *Half-Life*, non ci sarà nessuna tuta futuristica a proteggervi e dovrete procurarvi l'armamento frugando in ogni angolo dei livelli, dato che nessuno vi consegnerà alcuna arma, anche perché non ci sarà alcun essere vivente nei dintorni oltre a voi, nel senso più classico della parola. Per qualche strana ragione (che starà a voi scoprire), i fenomeni meteorologici a cui accennava la radio hanno provocato il ritorno in vita di molti ex abitanti del luogo, che non hanno alcuna intenzione di tornare nelle rispettive tombe senza battere ciglio. In altre parole, siete persi in mezzo alle montagne con intorno qualche centinaio di zombie assetati di sangue, senza la benché minima idea di quello che dobbiate fare e di come difendervi dalla nuova minaccia non morta.


Il colore del cielo è tutto un programma!

Un meeting di zombie, e io ho appena rovinato la festa.

ANATOMIA DI UNA TOTAL CONVERSION

La realizzazione tecnica di *They Hunger* è sicuramente di primo livello e dimostra ancora una volta l'enorme bagaglio tecnico di questo autore, ormai a suo agio con qualsiasi aspetto dei motori 3D creati dalla casa di John Carmack. Prima di tutto, va segnalato come le texture utilizzate, disegnate per lo più dallo stesso Manke, risultino credibili e molto realistiche contribuendo ad aumentare l'atmosfera tesa e oscura di questo add on. Le nuove armi (complete di nuovi modelli 3D) e ambientazioni sono perfettamente riprodotte e non presentano il classico aspetto "povero" delle creazioni amatoriali. Il design delle mappe è poi l'aspetto vincente del titolo, dato che riproduce in modo credibile ambienti interni ed esterni, con una profusione di particolari che lascia intuire l'enorme mole di lavoro spesa durante la realizzazione. Il fattore "paura" è poi ai massimi livelli, grazie ai vantaggi dati dalla visuale in prima persona: girare un angolo in una cantina semibuia e trovarsi davanti a uno zombi mugugnante (anche il lato sonoro è stato modificato a dovere) è un'esperienza da provare, che dà un nuovo significato al termine "terrore". La povertà di munizioni in rapporto al numero di non morti da eliminare è un'altra caratteristica che tiene il giocatore col fiato sospeso, senza concedergli un attimo di tregua.

L'insieme di tutti questi aspetti fa di *They Hunger* un qualcosa di assolutamente diverso dal solito livello aggiuntivo di *Half-Life* (come sottolineato dallo stesso autore nella documentazione allegata) e una divagazione davvero riuscita sul genere sparatutto. Inoltre, la sua natura di prodotto completamente gratuito e dedicato a tutti gli appassionati del gioco Valve, lo rende un download praticamente obbligato e un'esperienza da provare per tutti gli appassionati di *Resident Evil*.

Alessandro Martini

PC ZETA COMMENTO

***They Hunger* è un ottimo esempio di come il titolo Valve si presti alla rappresentazione di ambienti tetri e oscuri, e sia particolarmente indicato a ricreare atmosfere lugubri e tese. L'uso magistrale della luce, affiancato da una serie di effetti sonori "da brividi" (nel senso più stretto del termine) e da un design dei livelli geniale, mantengono alta la tensione durante ogni partita, in special modo se ci si "arrischia" a giocare nella totale oscurità. In attesa della seconda uscita (*They Hunger* è stato pensato come una serie di capitoli ben distinti) non mi resta che consigliarne il download, dando pieni meriti a Neil Manke, che si è dimostrato di nuovo un maestro nell'uso dei motori grafici derivati da *Quake/Quake 2*, nonché una vera fucina di idee per l'intero settore delle espansioni amatoriali.**

92

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA 24 ORE DI LE MANS

24 ore di sfida ininterrotta, dove i nervi del pilota e le giunture dell'auto si legano indissolubilmente fino all'estremo sfinimento. Una corsa storica, capace di offrire grandi emozioni, vera e propria odissea per qualsiasi pilota che si rispetti

INFO

Genere: Automobilistico
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Infogrames
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 333 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

La 24 ore di Lemans è forse uno degli eventi più storicamente importante nel panorama motoristico mondiale, ciononostante in tutti questi anni passati davanti al monitor del PC non si è mai assistito a un videogioco ispirato all'evento.
Abbiamo dovuto aspettare l'anno 2000 perché finalmente qualcuno, in questo specifico caso la Infogrames, prendesse in considerazione l'idea e così, finalmente eccoci pronti ad affrontare l'esperienza definitiva per qualsiasi pilota automobilistico.

24 ORE? SOLTANTO?

Come è facile intuire dal nome stesso della gara, la particolarità di questo evento è la notevole lunghezza temporale, che si protrae appunto ininterrottamente nell'arco di un giorno.
Ovviamente una simile durata non può essere certo ricoperta da un singolo pilota e così, ecco che il regolamento introduce la possibilità per ogni scuderia concorrente di utilizzare tre diversi piloti; questi potranno liberamente alternarsi alla guida dell'unico mezzo disponibile con l'unico scopo di portarlo al traguardo (che è decretato appunto non in giri ma in ore)

L'effetto grafico senza dubbio migliore del gioco è quello dei fari, veramente esemplare. Per il resto invece siamo su livelli decisamente più alti.

possibilmente in testa alla classifica.
L'idea alla base della corsa insomma è piuttosto semplice e, nella sua immediatezza, anche decisamente malvagia. Come è facile immaginare, infatti, portare per così lungo tempo (circa 8 ore per pilota) un mezzo non certo al massimo livello per quanto riguarda la comodità e la guidabilità: è un'impresa tutt'altro che facile, senza contare il fatto che per l'automobile stessa, riuscire a percorrere senza sosta centinaia di miglia nell'arco di 24 ore comporta una notevole prova di resistenza che non tutte le scuderie presenti riescono a sopportare.

FORSE SARA' PER LA PROSSIMA VOLTA

L'entusiasmo di poter finalmente gareggiare a bordo di una fiammante Viper GT o di un elaboratissimo prototipo è stato senza dubbio notevole e, almeno inizialmente, l'impressione era quella di trovarsi di fronte a un vero e proprio simulatore di auto, che sapesse riprodurre lo spirito e l'emozione di una così maestosa gara.
Sfortunatamente, come già il voto ha chiaramente mostrato, ci troviamo di fronte a tutt'altro, e senza dubbio alla base di questo titolo rimane soltanto un grande nome, sfruttato però in modo decisamente superficiale.

Sotto la pioggia l'effetto dei fari si esprime al meglio, riflettendosi anche sull'asfalto bagnato.

VOGLIO LA VIPER GT!

Tra le classiche modalità di gioco come le prove a tempo e le gare singole, vi è anche la più coinvolgente modalità "Career", la quale mette il giocatore nei panni di un novello pilota che dovrà dovrà, dimostrando in pista le proprie capacità, arrampicarsi nella piramide sociale della competizione, raggiungendo le scuderie più potenti e racimolando somme di denaro sempre più ingenti. Si parte dunque con un numero ristretto di mezzi, dalle caratteristiche ovviamente non esaltanti, per poi, mano a mano che si vincono le prime competizioni e si ottiene un certo successo internazionale, accedere a nuovi mezzi, che altre più potenti scuderie decideranno di affidare al giocatore in una sorta di "auto-mercato".
La auto disponibili nel gioco sono le stesse presenti nella realtà e, pertanto, sono state nello stesso modo suddivise in tre diverse categorie: GT1, GT2 e Prototipi. Mentre nei primi due casi si tratta di auto da Gran

Le visuali di gioco, compresa questa verso le proprie spalle, sono soltanto 3: esterna, sul cofano e sul paraurti.

Turismo modificate al limite del possibile, nella categoria prototipi ci si trova ovviamente alla guida di veri e propri gioielli tecnologici, nati per raggiungere prestazioni da laboratorio. Sfortunatamente però, come verrà chiarito in seguito nell'analisi del modello fisico del gioco, seppure nettamente differenti tra loro, tutte queste auto risultano nel gioco sostanzialmente identiche. Aldilà della carrozzeria e della velocità massima, infatti, tutti gli altri aspetti come tenuta e accelerazioni non sono stati ripro-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Figuriamoci se in Francia non utilizzano la propria bandiera per dare il via alla competizione.

Nel caso di collisione tutto quello che si potrà verificare sono queste povere e scialbe scintille.

Gli schizzi d'acqua alzati dall'auto sul bagnato sono decisamente superficiali, così come i segni dei pneumatici sull'asfalto.

dotti con particolare dettaglio.
L'entusiasmo iniziale dunque non impiega però molto a scemare e, una volta scesi in pista, ci si rende perfettamente conto di come le buone premesse del titolo non trovino effettivo riscontro nel cuore del gioco, ovvero nella gara.

UN PIXEL QUI, UN PIXEL LI

Graficamente il titolo è discreto e, come si può notare dalle foto, il livello di dettaglio delle auto non è certo negativo. Purtroppo però se osservato in movimento *Le Mans* perde decisamente i colpi e, soprattutto per quanto riguarda la fluidità e il dettaglio degli oggetti sulla distanza, raggiunge un livello decisamente basso. Lasciando stare, infatti, il bordo pista, che risulta piuttosto brullo di particolari e poco convincente dal punto di vista del realismo, anche la riproduzione delle automobili lontane dal muso del proprio mezzo è alquanto approssimativa e risulta decisamente non all'altezza delle recenti produzioni, le quali riescono a sfruttare in modo più decoroso la potenzialità degli acceleratori grafici.
E' singolare, infatti, come siano stati curati dei particolari marginali come la luce dei fari e siano stati invece trascurati elementi ben più importanti come, giusto per citarne uno, la riproduzione dei danneggiamenti sulla carrozzeria dell'auto, che non raggiunge certo il realismo sperato.

LA POTENZA E' NULLA SENZA CONTROLLO

Tralasciando l'aspetto tecnico del gioco, passiamo ora ad analizzare quello ben più importante del modello fisico della guida, che in un gioco di auto, arcade o simulativo che sia, riveste un ruolo di assoluto rilievo.
Sfortunatamente, anche in maniera più evidente rispetto al motore grafico, ci troviamo di fronte a qualcosa di assolutamente insufficiente, alimentando quindi la convinzione che gli obiettivi del gioco non sono assolutamente stati raggiunti e che, purtroppo, il voto di cui si parlava in precedenza è quanto mai giusto.
La sensazione offerta da *Le Mans*, infatti, è tutt'altro che realistica e il modello fisico delle auto è quanto di più arcade si possa trovare in circolazione. Le auto sono letteralmente incollate alla strada e, solo in rare occasioni come nelle allegre scampagnate sull'erba, ci si trova a perdere il controllo della vettura.
Considerando il fatto che le auto che partecipano a questa gara sono in gran parte prototipi dalla potenza sovrumana e che, soltanto riscaldando i pneumatici, si corre il rischio di finire in testa coda, ci si sente particolarmente delusi nel vedere come anche le più semplici accortezze nell'analisi dei movimenti siano state trascurate per lasciare il posto ad un modello di guida, superficiale, privo di emozioni e in breve tempo alquanto noioso.

24 ORE DI CURVE, RETTILINEI E MURETTI.

Le piste riportate nel gioco sono in totale otto, percorribili nelle diverse condizioni atmosferiche e in vari momenti del giorno. La struttura delle piste è senza dubbio valida e ben realizzata, ma purtroppo, la sopracitata mancanza di un qualsiasi riscontro simulativo nella guida, rende assai superflua la presenza di curve impegnative o di altri elementi che possano stimolare il pilota.
Sostanzialmente insomma ci si trova sempre e comunque a tagliare o a percorrere traiettorie ottimali, senza troppo curarsi del grado di difficoltà della pista che, in qualsiasi condizione metereologica, si mantiene sempre sullo stesso livello.
Piuttosto frustrante anche il fatto che gli avversari, per quanto abili possano essere, una volta superati tendano dapprima a perdere terreno per poi, senza alcun motivo logico, lanciarsi in impressionanti ed inspiegabili recuperi, quasi come se per qualche minuto il computer si fosse dimenticato dell'esistenza dell'acceleratore. Ovviamente questo aspetto è quanto mai scoraggiante in quanto rende il confronto con gli avversari assai meccanica e privo di emozioni, tanto che dopo poco tempo si sente quasi il bisogno fisiologico di attivare qualche cheat che sblocchi le rimanenti auto e piste.

Luca Cominelli

Correndo 24 ore ovviamente si gareggia anche di notte. Ecco dunque accendersi i lampioni e le finestre dei palazzi. Stranamente il frame-rate calerà visibilmente in queste condizioni.

Una carrozzeria dipinta con fiori certo non è proprio il massimo per quanto riguarda l'aggressività...

PC ZETA COMMENTO

Purtroppo dovremo aspettare ancora prima di vedere una competizione bella come la 24 Ore di Le Mans riprodotta degnamente sul PC. Per quanto riguarda questo titolo ci troviamo ben lontani dal podio, considerando le grandi lacune nel modello fisico delle vetture, nella superficialità dello stile di guida e nella grafica, tralasciando alcune brillanti applicazioni dei riflessi di luce, decisamente discreta se confrontata a quella di altri giochi di recente pubblicazione. Un titolo dalla scarsa longevità in conclusione, capace sì di divertire, ma solo per un periodo decisamente troppo breve, nettamente inferiore a quanto molti altri titoli dello stesso genere, pur non eccelsi, sanno offrire al giocatore.

55

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND PRIX WORLD

Questa è la sezione dedicata al servizio da prestare ai vostri vip.

L'anno scorso avete dato dell'incapace a Jean Todt per la sua presunta incompetenza? Bene: ora potrete dimostrare a tutti di poter fare di meglio!

INFO

Genere: Simulazione manageriale di F1
Casa: Hasbro
Sviluppatore: Microprose
Distributore: Leader – Tel. 800-821177
Prezzo: 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D compatibile con 8 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 600 MB

La Formula 1 è sicuramente uno degli sport intorno a cui gira la maggior quantità di denaro, e forse è addirittura lo sport più ricco in assoluto. Ovviamente in un ambiente come questo possono lavorare solo persone di un certo tipo, con un carattere molto forte e sicuramente preparate come poche altre a svolgere in maniera eccellente il proprio compito. Questo discorso vale ovviamente sia per lavoratori di una certa importanza come l'ingegnere che progetta il telaio dell'auto, che per l'ultimo meccanico nella gerarchia; ma vale soprattutto per la figura sicuramente più importante di tutta la squadra: il responsabile di scuderia, cioè ciò che Jean Todt è per la Ferrari e Ron Dennis è per la Mc Laren. E lo scopo di *Grand Prix World* è proprio questo: mettervi nei panni di uno di questi loschi figuri, con tutti gli oneri e gli onori che ne possono conseguire. Quali sono però in sostanza i compiti di un responsabile di scuderia, vi starete chiedendo? Essi sono i più disparati, e spaziano dalla progettazione dell'auto all'intrattenimento dei vip durante le gare, dalla ricerca degli sponsor all'assunzione di nuovi piloti e dipendenti. Ma analizziamo meglio ciò che questo neonato manageriale di casa Microprose ci permette di fare.

Wow, mi hanno preso nella mitica Scuderia Ferrari!!!

DIRIGERE UNA SCUDERIA DI FORMULA 1? BAH, CHIUNQUE SAREBBE CAPACE...

Se anche voi la pensate così dovreste davvero provare questo gioco: le cose che dovrete fare, infatti, saranno davvero moltissime e, perlomeno inizialmente, una mole così imponente di dati, schermate e compiti da svolgere potrà spaesare anche il manager più incallito. Sicuramente è d'obbligo la lettura completa del corposo e ben realizzato manuale (soprattutto se acquistate la versione inglese: la Leader dovrebbe comunque distribuire entro un mesetto la versione localizzata nella nostra musicale lingua madre), che vi propone addirittura un inizio di partita guidato per mostrare le basi del gioco. Rimane comunque il fatto che prima di padroneggiare appieno tutte le varie schermate che costituiscono il cuore pulsante della sezione manageriale dovrete trascorrerci sopra parecchie ore di gioco, con il già citato manuale a portata di mano per imparare il significato di ogni singolo parametro da prendere in esame. Per fortuna l'interfaccia grafica è abbastanza semplice e non si perde in decine di videate collegate a catena: in ogni momento si sa in che sezione ci si trova e come si è capitati lì. Certo l'aspetto estetico non è il massimo, ma d'altronde in prodotti molto complessi come questo si cerca sempre la semplicità più che la bellezza formale: il tutto non è comunque disprezzabile, anzi, le schermate non sono realizzate con approssimazione e denotano anche una certa cura, ma capirete anche voi che vedere per la maggior parte del tempo semplici quadratini colorati e statistiche varie non è proprio il massimo...

Da qui potrete impartire gli ordini di scuderia.

Ma vediamo ora a cosa potremo accedere dalla schermata principale. La prima sezione è dedicata alla gestione della scuderia, che vi mostrerà in ogni momento l'ammontare della pecunia disponibile, la posizione in classifica piloti e costruttori, la vostra posizione nella hall of fame (creata in base al punteggio che vi verrà dato alla fine di ogni gara, calcolato in base sì al risultato della competizione stessa, ma non solo: entreranno in gioco anche fattori come la soddisfazione dei vip invitati, la strategia di mercato adottata, ecc.), i dati dei vostri piloti e dei vostri responsabili di settore e così via. Sempre

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dalla sezione "Scuderia" potrete poi accedere alle news, che vi terranno costantemente aggiornati su tutti i movimenti di mercato e non solo, e alle mail che vi verranno inviate sia dai vostri dipendenti che da persone esterne come i responsabili della FIA. In questa parte troverete in sostanza il resoconto di ogni giornata di gara, con le impressioni dei piloti (se saranno stati scontenti dell'assetto che aveva la loro auto in gara state sicuri che busseranno alla vostra porta reclamando più test alla vettura e giri di prova in pista!!!), il grado di soddisfazione dei vip invitati per il servizio ricevuto, e ovviamente i commenti della solita onnipresente dirigenza, che potrà complimentarsi con voi per un buon risultato o farvi una bella lavata di capo in caso di una brutta figura. Sempre dalla sezione "Scuderia" potrete tenere sott'occhio lo stato delle vostre finanze, controllando da dove arrivano i soldi che guadagnate e dove finiscono quelli che spendete. L'ultima parte è forse la più importante di tutte, e riguarda la gestione del vostro staff: qui, infatti, potrete trattare ipotesi di contratto con nuovi piloti emergenti, cercare di soffiare il miglior meccanico del circus alla Ferrari e via di questo passo. In sostanza, nel classico stile dei manageriali, ogni personaggio (sia esso pilota o meccanico o ingegnere o progettista o ancora commercialista) è caratterizzato da valutazioni

Forse dovremmo fare più test pre-gara...

riguardo alcuni parametri caratterizzanti il loro mestiere: per esempio un pilota sarà valutato nei parametri di aggressività, esperienza, morale, capacità di sorpasso e via discorrendo. Attenzione però che in *Grand Prix World* gioca un fattore determinante anche l'aspetto umano: alcuni piloti per esempio, nonostante l'allettantissima offerta che gli potreste fare non verranno mai a guidare sotto i vostri colori magari semplicemente perché il capo meccanico non gli va a genio, oppure perché in passato ha avuto discussioni con il vostro attuale secondo pilota. Per questo dovrete prestare attenzione, nella scelta di meccanici ed ingegneri, anche al livello di feeling che hanno con i vostri piloti: più andranno d'accordo e più semplice sarà avere una messa a punto perfetta e un'auto sempre competitiva, oltre ovviamente a un morale sempre alto, anche questo elemento di grande importanza.

Attenzione a come settate questi valori: prima dovrete studiarvi per bene le caratteristiche del circuito!

COSTRUIRE UN'AUTO DI FORMULA 1 È FACILE: DA BAMBINO IO LO FACEVO SEMPRE CON IL LEGO!!!

Come potrete facilmente intuire la costruzione di un'auto di Formula 1 è un lungo e difficoltoso percorso fatto di progetti, test, spionaggio industriale (sì, c'è anche questo! La Ferrari va troppo forte? Spiatela e rubategli il progetto per la costruzione del loro dispositivo di controllo della trazione!!!), e via di questo passo. Per questo la seconda sezione di *Grand Prix World*, dedicata all'ingegneria, ricopre uno dei ruoli più importanti del gioco: qui, infatti, potrete eseguire i vari test sulla prossima pista in calendario per trovare l'assetto migliore (cosa assolutamente indispensabile per poter vincere: più miglia percorrete e più la vostra auto sarà affidabile e competitiva in pista), apportare migliorie alla vostra monoposto con la ricerca di aiuti alla guida (accettati dalla FIA o meno...), perfezionamento dei pezzi già esistenti con incremento di prestazioni e resistenza (inutile avere un motore potentissimo se dopo soli due giri ci abbandona, non trovate?), ammodernamento delle strutture con impianto di galleria del vento, computer più sofisticati, utilizzo di CAD e CAM e via di questo passo. Ovviamente non dovete tralasciare l'elemento di ricerca e di sviluppo del telaio dell'anno venturo: dovrete per forza avere pronte almeno due auto al cambio di stagione se non vorrete vedere la fatidica scritta "Game Over". Inutile dire che lo scopo sarà quello di rendere l'auto dell'anno successivo la più competitiva possibile, anche se dovrete stare attenti alle norme FIA: ovviamente è possibile utilizzare pezzi o progetti non ammessi, ma in caso di sgamo le sanzioni saranno pesantissime!

IL COMMERCIO È L'ANIMA DELLA FORMULA 1

Benché questa sia un'affermazione alquanto discutibile, non si può non

Se siete a corto di pecunia, concedete in licenza la vostra immagine!

Mamma mia che disastro!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I semafori si spengono... è partito il campionato del mondo 1998!!!

ammettere che la parte commerciale in *Grand Prix World* ricopra un ruolo molto importante. Tramite questa sezione potrete intrattenere relazioni con tutti gli sponsor, siano essi tecnici o semplici ditte che pagano per applicare il proprio marchio sulle vostre preziosissime monoposto. Un ruolo chiave per la vittoria in Formula 1 lo ricopre la scelta degli sponsor tecnici, che in sostanza sono quelle case produttrici di motori, gomme o carburante, che vi forniscono i loro prodotti.

Non a tutte le scuderie però sarà offerto lo stesso servizio: per esempio alla Mc Laren verranno dati in anteprima i nuovi pezzi più tecnologici e inoltre la collaborazione fra i due staff tecnici (della scuderia e dello sponsor) sarà molto stretta, in modo tale da sviluppare prodotti il più possibile vicini alle esigenze di piloti e meccanici; alla Minardi invece verranno forniti pezzi standard, senza alcuna possibilità di sviluppo o collaborazione. Per poter firmare contratti molto vantaggiosi è anche necessario invitare vip (che poi saranno delegati della ditta sponsor) alle giornate di gara, offrendo loro un certo tipo di servizio e un certo numero di persone del vostro staff in base al livello di "glamour" proprio della pista su cui correte: per soddisfare le esigenze dei vostri vip su una pista molto "in" come Montecarlo dovrete spendere parecchio per il servizio, mentre su una pista come Interlagos potrete pure servire da mangiare pane vecchio e insalatina mezza marcia che nessuno si lamenterà.

Da non dimenticare poi la possibilità di far quadrare il bilancio concedendo licenze per lo sfruttamento dell'immagine della vostra scuderia per la produzione di orologi, automobili, vestiario e pure videogiochi; inoltre c'è la possibilità di chiedere prestiti, fare investimenti e persino vendere azioni della società.

L'ultima sezione da analizzare è quella dedicata alla strategia da adottare per la gara: qui potrete decidere che monoposto far guidare ai vostri piloti, ovviamente ognuna col proprio tipo di motore, gomme e carburante più indicato (nel caso ne abbiate sviluppati più d'uno), tecnologie (nel caso ne abbiate progettate), e ovviamente il setup più adatto alla pista.

Il sistema a 4 monitor di cui ho parlato all'interno della recensione.

A questo proposito vi viene in aiuto la minuziosa descrizione del circuito, anch'esso sviscerato secondo vari parametri come aderenza, sconnessione del fondo, presenza di sporco sulla superficie, temperature medie e via di questo passo. Inoltre potrete anche dare ordini di scuderia al primo e secondo pilota (del tipo "se il capo-pilota è primo il secondo deve far da tappo" e cose di questo genere), settare vari parametri per ognuno, scelti fra aggressività, tendenza al sorpasso, frenata, accelerazione ecc.

Ovvio che non sempre bisognerà mandare in pista i propri piloti con l'ordine di correre come tarantolati per tutta la gara, altrimenti il rischio di incidenti o cedimenti meccanici salirà fino a livelli di guardia. Sarà inoltre possibile utilizzare l'esperienza accumulata durante i test pre-gara migliorando la monoposto di conseguenza, senza dimenticare la scelta importantissima della strategia di fermata ai box.

LA GARA

Il momento più emozionante anche più divertente di tutto il gioco è sicuramente la resa dei conti, ovvero la gara. Ovviamente potrete decidere prima se seguire interamente il week-end, vedere solo la domenica oppure ancora vedere semplicemente i risultati: inutile dire che selezionando quest'ultima opzione si perde gran parte del divertimento (e anche, perché no, una buona parte dell'aspetto simulativo e manageriale). Inoltre dall'analisi del gioco è emerso che, scegliendo di non vedere la gara, nel 90% dei casi vi ritroverete con entrambi i piloti non classificati per incidente o per problemi alla monoposto: sicuramente si tratterà di un bug, che si spera verrà corretto per la versione scatolata del gioco (anche se la versione da me testata era praticamente quella finale... speriamo bene). Se deciderete di godervi per intero lo spettacolo vi ritroverete di fronte a una videata divisa in quattro sotto-monitor, da ognuno dei quali potrete selezionare cosa vedere: l'inquadratura televisiva della gara, l'inquadratura di uno dei vostri piloti, la mappa del circuito, i tempi sul giro, i distacchi dai diretti concorrenti e via di questo passo. La parte grafica è realizzata in modo davvero strano: i programmatori

Ecco a voi la schermata di selezione del team in tutto il suo splendore.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo è l'uomo più brutto del mondo!!! Notate inoltre la schermata che vi permetterà di contrattare con i piloti.

Ecco come si presenta la nostra monoposto coperta di sponsor.

hanno deciso di far scorrere le monoposto su inquadrature fisse che sono poi foto reali del percorso; questo se da un lato regala più realismo al tutto (dopotutto vedete veramente il circuito su cui si corre), dall'altro l'effetto visivo non è dei migliori: sicuramente avere una grafica tradizionale, ovvero completamente poligonale, avrebbe evitato uno scarto così netto fra fondali e monoposto.

Sotto questi quattro monitor avrete varie icone utili per impartire ordini ai due piloti in gara, come il rientro immediato ai box, l'ordine di spingere al massimo, di bloccare ogni sorpasso, di tentare ad ogni costo il sorpasso e così via; è inoltre possibile cambiare in ogni momento la strategia di fermata ai box, programmandone magari una in più o una in meno.

TIRANDO LE SOMME...

Terminata la fase di descrizione del gioco, è finalmente ora di tirare le somme e cercare di dare una valutazione a questo *Grand Prix World*.

Dell'aspetto grafico se ne è già parlato: non è nulla per cui gridare al miracolo, ma sicuramente svolge bene il proprio compito, che per giochi di questo genere si limita a rendere chiare le varie schermate e non far perdere il giocatore nei meandri delle sotto-opzioni; forse si sarebbe potuto far di più per quanto riguarda il momento della gara, ma anche così ci si può benissimo accontentare. Dal punto di vista sonoro non sono tutte rose e fiori: se da un lato i rumori delle varie monoposto sono realizzati egregiamente (nulla di trascendentale comunque) e la voce della comunicazione box – pilota dà quel tocco di realismo in più, dall'altro lato non si può non tacere sulla scandalosità del supporto sonoro durante tutta la parte di pianificazione manageriale (che di sicuro è la fetta maggiore di gioco in termini di tempo): non è infatti presente alcuna musica, se si esclude un impercettibile susseguirsi di lievi suoni che non hanno alcuno scopo... costava molto inserire una bella musichetta orecchiabile (anzi, magari più di una) che facesse da sfondo a tutto quel tempo passato fra statistiche, dati e opzioni?? Passando invece a note positive parliamo della giocabilità, che si attesta su livelli più che discreti: si sa sempre con precisione cosa si sta facendo e perché, senza mai trovarsi nell'impossibilità di sapere cosa sta accadendo o di non sapere come fare una determinata cosa (a questo viene incontro anche l'ottimo manuale). Forse il tutto non è immediatissimo, ma per un prodotto di questo tipo un certo numero di ore da destinare alla pratica con il mare di opzioni a disposizione penso sia sempre da mettere in preventivo. Per quanto riguarda il discorso longevità bisogna distinguere bene: benché questo *Grand Prix World* sia effettivamente molto ben realizzato alla lunga può venire a noia, più che altro per la mancanza di modalità alternative come per esempio gli scenari, sempre presenti in giochi di questo tipo: sarebbe stato bello prendere in mano scuderie a metà stagione e cercare di risollevarne le sorti ormai disperate o cose di questo genere... insomma se volete sapere se questo gioco merita di essere acquistato buttatevi nel commento finale!

Se siete a corto di soldi potete sempre vendere un po' delle azioni della vostra scuderia.

Marco Bosio

PC ZETA COMMENTO

Sicuramente *Grand Prix World* è un bel gioco, ovviamente non per tutti data l'estrema settorialità del genere cui appartiene, ma purtroppo non è esente da pecche: se infatti da un lato non si può non plaudire l'estremo realismo e accuratezza della sezione manageriale, dall'altro non si può nemmeno tacere sulla presenza della licenza ormai obsoleta della stagione 1998, sulla quasi totale mancanza di sottofondo musicale, e sulla longevità che non si attesta su livelli altissimi (e per un manageriale questo è grave). Insomma, se siete appassionati di Formula 1 e di manageriali è un acquisto assolutamente obbligato, in caso contrario prima aspetterei di vedere come si comporterà l'ormai imminente *F1 Manager 2000* di mamma EA Sports. Io la mia l'ho detta, per il resto fate vobis.

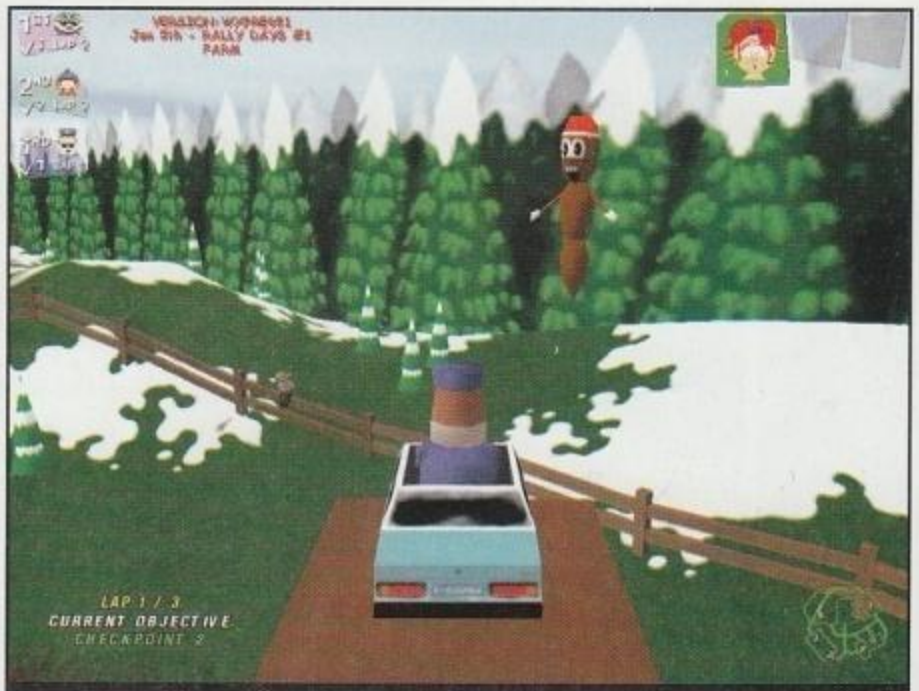
85

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOUTH PARK RALLY

La Acclaim porta i protagonisti del cartone animato più irriverente della storia, in un arcade di rally che strizza l'occhio alle produzioni per console



Questa immagine oltre a mostrare il mitico Super Hanky, che nel gioco rappresenta una sorta di barriera difensiva, dà un'idea di come spesso sia possibile raggiungere luoghi apparentemente inaccessibili e inutili. In questo caso, infatti, ci troviamo in cima ad un fienile, fuori dal tragitto convenzionale.

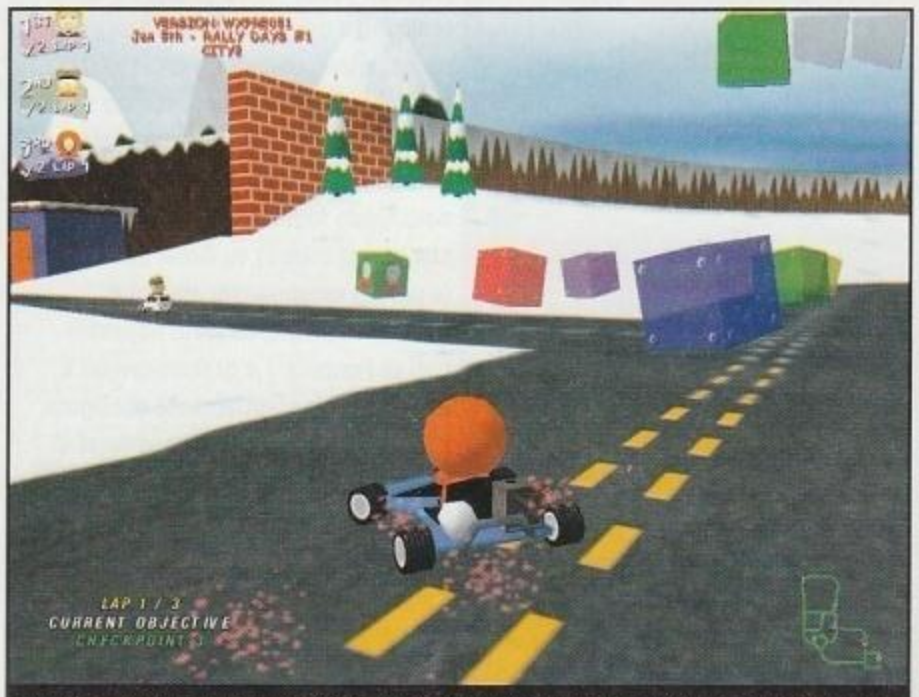
INFO

Genere: Guida Arcade
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Acclaim
Distributore: Halifax - Tel. 02-413031
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 233 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 60 MB

Non è passato molto tempo da quando, sugli scaffali dei negozi italiani, apparve un misterioso videogioco, ispirato ad una allora sconosciuta serie televisiva che negli USA stava letteralmente spopolando.
Come era facile immaginare il pubblico italiano, che del sopracitato cartone non sapeva praticamente nulla, ha in gran parte snobbato questo titolo, alimentando così un insuccesso che la qualità del prodotto lasciava comunque già presagire. Si parla di South Park ovviamente, il primo videogioco ufficiale del cartone più cattivo e politicamente scorretto del piccolo schermo, che solo da poche settimane ha finalmente contagiato anche il notturno pubblico italiano.
Giunto infine a conoscenza del fenomeno South Park, il mercato italiano dovrebbe quindi essere maturo per accogliere anche eventuali trasposizioni videoludiche del cartone, che con questo *South Park Rally* si assestano fortunatamente su un livello ben più alto di quanto non fosse accaduto con il primo titolo.



Kenny ha appena investito un topo il cui sangue sta rendendo particolarmente scivolose le gomme. Assieme alle mucche e alle rane i topi sono le armi di difesa più subdole e fastidiose.

BRUTTO FIGLIO DI SULTANA!

Dopo aver tentato la strada degli sparatutto 3D, questa volta la Acclaim ha pensato di sfruttare le rotonde facce dei personaggi di Stone e Parker per dar vita ad una assurda competizione automobilistica dalla quanto mai evidente impostazione arcade. Come le foto possono testimoniare la prima impressione offerta da questo gioco è quella di una trasposizione su PC del mitico *Super Mario Kart*, titolo con il quale *SPR* spartisce ben più di una semplice impostazione grafica.
Consapevoli, infatti, della non indifferente monotonia che gravava sul precedente titolo, gli sviluppatori hanno pensato bene di spremersi le meningi per dare una maggiore profondità al gioco, creando una serie di livelli originali e divertenti, in grado di intrattenere il giocatore ben più a lungo di quanto non accadesse in precedenza.

Ecco cosa succede quando qualcuno raccoglie il gadget di Trombino e Pompadour: un rumorosissimo e fetido sfiato intestinale fa letteralmente decollare il fortunato corridore che guadagna così preziosi secondi. Altro che idrogeno!

SWEET! YOUR DILDO HIT CARTMAN!

Le modalità di gioco essenzialmente sono soltanto due: Arcade e Championship. La prima come è facilmente intuibile permette di salire immediatamente a bordo del proprio mezzo scendendo in pista mentre la seconda invece, più lunga e impegnativa, rappresenta il vero e proprio cuore del gioco.
Per far si, infatti, che tutti i trentacinque personaggi del gioco (non manca praticamente nessuno dei protagonisti originali del cartone animato) siano utilizzabili e allo stesso modo tutti i tracciati possano essere percorsi liberamente nella modalità Arcade, è necessario affrontare il campionato, che deve essere portato a termine senza perdere per più di cinque volte. Perdere in *South Park Rally* è un'impresa tutt'altro che ardua visto che il concetto stesso di sconfitta qui è molto chiaro: se al termine della competizione non si è al primo posto si ha perso ed è necessario continuare, usando una delle cinque monete virtuali come la tradizione dei coin-op insegna.
I livelli presenti nel gioco sono in totale quattordici, ciascuno caratterizzato non solo da una diversa ambientazione, ma anche da una diversa tipologia e obiettivo. Aldilà della semplice corsa al traguardo, sono presenti una serie di percorsi dove la posizione all'arrivo lascia il posto ad un'altra serie di fattori, tutti ovviamente al limite dell'assurdo. Purtroppo bisogna dire che procedendo nel gioco le missioni tendono a ripetersi, come dimostra il box in queste pagine; ciononostante la presenza di bonus e la diversa ambientazione aiuta a rendere meno evidente e pesante que-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I LIVELLI

RALLY DAY #1 E #2
Il primo giorno consiste in una semplice gara di tre giri su un tracciato prestabilito; il secondo invece è una corsa in cui bisogna portare un trofeo attraverso quattro checkpoint cercando di non farselo rubare dagli avversari.

COW DAYS
Tutti i concorrenti sono contagiati dal morbo della mucca pazza, per vincere occorre dunque trovare l'antidoto e tenerlo fino a quando non si è completamente guariti

VALENTINE'S DAY
Dopo aver trovato nella casa di Big Gay l'arco e le frecce di Cupido bisogna colpire tutti gli avversari, evitando che questi facciano lo stesso su di noi.

SPRING CLEANING
Per vincere in questa gara bisogna attraversare quattro diversi checkpoint indossando un paio di mutande che gli avversari cercheranno di rubarci.

READ-A-BOOK DAY
Proteggere i polli è la missione di questa gara. Bisogna raccogliere almeno dieci polli e portarli incolumi fino alla stazione di polizia.

EASTER
Il coniglio di Pasqua ha sganciato tutte le uova sul monte di South Park, il primo che ne raccoglierà venti sarà il vincitore.

BIG GAY AL'S BIG GAY PINK LEMONADE
Ogni tavolo della sala richiederà in modo assolutamente casuale una bibita. Il primo a portare quattro limonate rosa vincerà la gara.

MEMORIAL DAY
Dopo aver raccolto il sofisticato laser è necessario caricarlo passando attraverso i quattro checkpoint presenti senza farselo rubare.

FOURTH OF JULY
Un'altra semplice gara attraverso quattro checkpoint. La corsa termina alla fine del terzo giro.

HALLOWEEN
Raccogliendo quattro dolci per volta, bisogna riempire quanto più possibile il cestino prima che scatti il coprifuoco

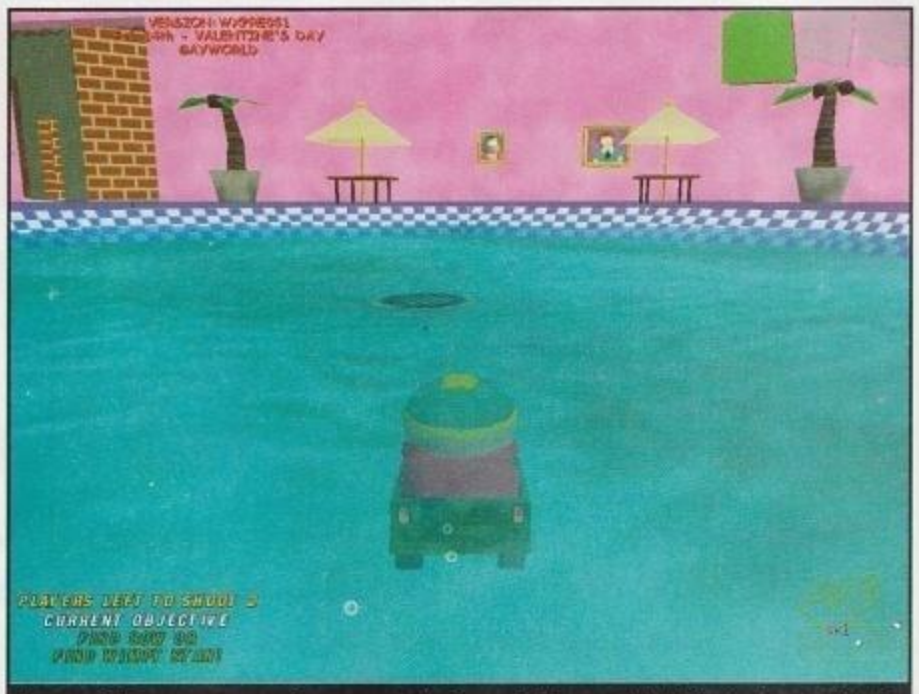
THANKSGIVING
Proprio come nel cartone bisogna collezionare venti tacchini per il giorno del Ringraziamento. Una volta raggiunta la quota necessaria bisogna suonare la campana in modo da avvertire tutta South Park

CHRISTMAS DAY
Una volta preso il regalo bisogna passare per i quattro checkpoint lampeggianti. Solo chi arriva all'ultimo dopo aver superato gli altri in ordine vincerà la gara.

MILLENNIUM NEW YEAR'S EVE
Il diavolo vuole distruggere il mondo caricando una chiave dimensionale. Lo scopo della gara è impossessarsi della gara e tenerla per almeno due minuti senza farsela rubare.

Ecco la freccia di Cupido! Ora non ci resta che trovare l'arco e infilzare tutti gli avversari vincendo la gara di S.Valentino.

sto difetto. Inoltre anche l'abilità degli avversari è un elemento positivo in quanto alimenta il senso di sfida; il computer infatti non si fa troppi problemi a giocare sporco e lancia senza sosta pesanti attacchi al giocatore.
Naturalmente, vista l'impostazione del gioco, anche *South Park Rally* vanta una notevole quantità di bonus disseminati lungo le piste, che permettono al giocatore di affrontare la difficile sfida con gli avversari.


Ecco una delle numerose pozze d'acqua presenti nel corso delle competizioni. Sfortunatamente finirci dentro significa perdere preziosi secondi, come se già non fosse difficile vincere...

Neanche a dirlo ognuno di essi è facilmente riconducibile alle puntate della serie televisiva cosicché non mancano veri e propri "tocchi di classe" come il vibratore gigante o il cane gay, il cui effetto è piuttosto logico.

QUANDO IL 2D DIVENTA TRIDIMENSIONALE

Per quanto riguarda l'aspetto grafico il gioco fa la sua bella figura, offrendo un 3D che, pur ricalcando lo stile essenziale e spartano del cartone, riesce ad offrire effetti più che discreti, ricavati dal pieno supporto dei moderni acceleratori 3D. I livelli sono piuttosto ampi e ben strutturati, offrendo numerose scorciatoie e passaggi alternativi ricchi di bonus e gadget. Abbondano poi anche elementi di contorno come mucche, galline, autobus e spazzaneve che intralciano la strada rendendo la corsa ancora più confusa e assurda, per quanto questo possa essere possibile.
Il sistema di controllo del mezzo è ovviamente estremamente semplice cosicché controllare con maestria il proprio veicolo risulta più che immediato; dopo pochi minuti di gioco, infatti, si riesce senza alcuna difficoltà ad affrontare tutte le curve con il giusto dosaggio del freno a mano (sicuramente l'unico elemento che possa giustificare il "Rally" del titolo). Per quanto riguarda il sonoro ci troviamo anche in questo caso su un livello di realizzazione discreto; tutti i personaggi presenti sono accompagnati da una serie di frasi ed esclamazioni che, seppure doppiate nell'idioma d'oltreoceano, risulteranno per ovvi motivi piuttosto chiare anche a chi l'americano lo mastica appena (motherfucker vi dice niente?).
Le musiche che accompagnano il giocatore nel corso di tutta l'avventura, infine, rispecchiano alla perfezione l'atmosfera del gioco non essendo mai noiose, ma contribuendo anzi ad aggiungere frenesia e divertimento alla gara. In ultima analisi va citata la presenza del multiplayer, che vista la natura del gioco non può che giovare alla qualità dello stesso. Peccato soltanto che non sia possibile giocare in multigiocatore sullo stesso PC, sarebbe stata una valida alternativa all'incontrastato dominio di *Worms*...

Luca Cominelli

***South Park Rally* è innanzi tutto il migliore dei tre titoli attinenti al mondo di South Park pertanto se volete andare oltre la serie televisiva è il titolo che non dovete lasciarvi scappare. Oltre a questo fattore va anche detto che esso rappresenta una categoria decisamente povera su PC e pertanto, se non avete una console su cui sfogarvi, potrete senza dubbio trovare quello che cercate in questo titolo. Sfortunatamente però l'estrema semplicità del prodotto per quanto rappresenti un pregio si rivela poi, sulla distanza, una notevole mancanza. Un eventuale supporto multigiocatore sullo stesso PC avrebbe permesso di sfruttare maggiormente il tono demenziale che, purtroppo, se limitato ad una sfida Uomo-Macchina, perde gran parte del suo effetto.**

70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Anticipi, posticipi, Champions League, Coppa del Mondo per club, trasferimenti record e tutte le altre stranezze del calcio del nuovo millennio le potete trovare nel nuovo *Championship Manager*. Quindi se siete interessati alla panchina del Real Madrid o del Palmeiras, leggetevi questa recensione: potreste scoprire che Spagna e Brasile non sono poi così lontani...

INFO

Genere: Manageriale sportivo
Casa: Eidos
Sviluppatore: Sports Interactive
Distributore: Leader - Tel 800-821177
Prezzo: 79.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II o superiore
RAM: 64 MB
Grafica: SVGA
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 800 MB

Se avete acquistato nella passata primavera *Championship Manager 3* (*Scudetto* nella versione localizzata in italiano) e avete visto nei negozi il nuovo fiammante *CM99/00*, forse, attanagliati dai dubbi, vi state chiedendo se il titolo in questione sia l'atteso *CM4* o il solito aggiornamento.
Se avete giocato tutte le vostre chance sulla seconda ipotesi, avete perfettamente azzeccato: infatti, la Sports Interactive ci ha proposto per la stagione in corso un valido upgrade di *CM3*; mentre giocate provate a dare un'occhiata nella schermata dei menu in alto a sinistra e vedrete una sigla particolare (v.3.70). A parte gli scherzi dalla versione 3.04e dell'ultima patch di *CM3* siamo passati alla v.3.71 appena uscita per *CM 99/00*: insomma, il passo in avanti sembra garantito. In questo caso è lecito domandarsi se il semplice aggiornamento proposto valga l'acquisto o se basti scaricare dalla rete la solita valanga di upgrade per continuare a giocare felicemente a *CM3*.
Rispondere a questa domanda non è assolutamente facile, visto che l'ultima produzione targata Sports Interactive non apporta novità strutturali, ma perlopiù superficiali: insomma, nonostante le innovazioni sbandierate, non aspettatevi grossi cambiamenti in *CM 99/00*.

VOGLIO COMPRARE SAVIOLA

Dopo qualche minuto di gioco vi accorgerete che *CM 99/00* è sempre il solito *CM3* con un nuovo font, nuovi sfondi, con la possibilità di disputare il campionato americano (MLS), con nuovo sistema di compravendita dei calciatori, con qualche nuova opzione e con una gestione economica/finanziaria migliore.
Basteranno queste innovazioni per consigliarne l'acquisto? Vediamo di passare in rassegna le novità che i fratelli Collyer hanno preparato per questa versione.
Innanzitutto, il nuovo sistema di calciomercato è fondamentalmente uguale a quello proposto nella passata edizione con qualche piccola variante: le trattative presentano intrecci molto più credibili che in passato, con le squadre pronte come avvoltoi a fare offerte per soffiarvi qualche giovane talento.
Molto spesso scoprirete, grazie ad alcune soffiate, che i vostri fenomeni sono al centro di veri e propri intrighi internazionali: quando riceverete un'offerta da parte di una grossa società, rassegnatevi ad affrontare almeno 4 o 5 proposte che non potrete rifiutare... Comunque, vi segnaliamo una "stranezza" che si è verificata più volte: se all'offerta che ricevete per un calciatore fate seguire una controfferta basata su uno scambio, sappiate che la CPU non accetterà quasi mai questo tipo di baratto... Le squadre gestite dal computer sembrano molto restie ad accettare scambi, specialmente durante la stagione regolare: provate a strappare un Thuram o un Leonardo alle rispettive società e fateci sapere... Insomma, la CPU non vuole rafforzare le squadre umane: comunque, se volete un calciatore e neanche di fronte a un centinaio di miliardi ve lo vendono, potrete entrare nel gioco e diventare manager della squadra che vi interessa e cedere così "casualmente" il gioiello da voi tanto concupito alla vostra squadra (altra casualità...).
Un altro aspetto che non abbiamo apprezzato riguarda le gestione dei fondi destinati al mercato: se finite il denaro non è possibile chiedere alcun prestito per poter comprare il giocatore con il quale avevate già raggiunto l'accordo precedentemente. Se consideriamo che il bilancio delle

Il campionato argentino di Apertura e di Chiusura è da seguire: vi converrà sguinzagliare un uomo di fiducia per farvi segnalare i talenti emergenti.

Bartel ci ha preso davvero gusto e inizia a segnare: forse è meglio far saltare il suo trasferimento!

Il giovane argentino è l'astro nascente del calcio mondiale: anche in *CM99/00* è fortissimo e va assolutamente comprato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOVANE TALENTUOSO

Una delle fasi più interessanti ed eccitanti di *CM 99/00* è la ricerca di qualche giovane promettente da inserire in prima squadra. Noi di PC Zeta ci siamo portati avanti con il lavoro e vi proponiamo una lista di giovani promesse da acquistare o da tenere costantemente sott'osservazione. Anche questa volta non è stato implementato l'editor per modificare i giocatori: non preoccupatevi, vi baserà collegarvi al sito ufficiale (www.cm3.com) e scaricare l'ottimo editor di Tri Wasano (versione 2.7) compatibile con il nuovo *CM99/00*.
Se date un'occhiata, oltre agli editor, che vi consentono di modificare il gioco prima di iniziare una partita o successivamente, potete trovare una marea di aggiornamenti, sfondi, tattiche e consigli per questo stupendo gioco. I giocatori li abbiamo suddivisi per ruolo.

PORTIERI
Alexander Filimonov (Spartak Mosca) - Bosco (Sport Club)
Robert Douglas (Dundee) - Dida (Corinthias)

ATTACCANTI
Robbie Keane (Wolves) - Martin Palermo (Boca) - Ronaldinho (Gremio)
Alan Smith (Leeds) - Javier Saviola (River Plate)

CENTROCAMPISTI
Pablo Aimar (River Plate) - Juan Riquelme (Boca)
Damian Alvarez (River Plate) - Enzo Maresca (WBA)
Cristian Amoroso (Fiorentina) - Alan Johnston (Sunderland)
Kurt Van de Paar (Twente)

DIFENSORI
Leandro Curfé (Gimnasia LP) - Diego Placente (River Plate)
Ariel Pereyra (Estudiantes LP) - Ronny Wallwork (Man Utd)
Mario Tokic (Croatia Zagabria) - Michael Clegg (Man Utd)
Wes Brown (Man Utd) - Walter Samuel (Boca)
Ivan Juric (Siviglia) - Amaral (Atletico Mineiro)

società di Serie A è costantemente in profondo rosso di centinaia di miliardi, non riusciamo a capire perché la dirigenza debba bloccare le nostre scoperte o i grandi colpi per la mancanza di denaro liquido... Questo aspetto limita un po' questa simulazione, anche perché è veramente brutto non avere i soldi per comprarsi il terzino sinistro tanto desiderato! Altra novità che segnaliamo è la straordinaria abilità di "scoprire" giovani talenti dei club più prestigiosi: se prima riuscire a prendere un Aimar, un Riquelme o un Saviola era piuttosto facile, ora grosse società come il Barcellona o il Real o il Manchester United vi soffieranno questi campioncini in brevissimo tempo. Invece, il povero Ronaldinho lo potete sempre cercare nel Gremio...

EQUILIBRIO PSICOLOGICO
Finalmente potrete sapere perché Batistuta ha rifiutato per una trentina di volte il trasferimento alla vostra società: è nostra opinione pensare che alla Sports Interactive abbiano fornito anche un'anima ai calciatori di *CM 99/00*... Se non li trattate con i guanti, i "poverini" potranno diventare infelici e chiedere di lasciare la società: se non li accontentate in campo giocheranno male! In più, potrete conoscere i commenti della società sui vostri acquisti, sul rapporto negli spogliatoi, se un giocatore non si è presentato agli allenamenti, se è fuori forma ecc.
Altra chicca sono i commenti dei procuratori sui loro assisti... Attenzione alle ingerenze della società: ora dopo alcune partite di cartello potrete sapere cosa ne pensano i vostri superiori dei risultati conseguiti dal vostro team.
Il mastodontico database è stato ancora aumentato e perfezionato presentando oltre 40.000 giocatori e allenatori; tra i parametri vi segnaliamo la sparizione dell'abilità nel tiro a favore in quella nella finalizzazione e nei tiri da lontano.
Ora potrete dare un soprannome ai vostri giocatori e alla fine dell'anno verrà eletto dai tifosi l'idolo della curva.
Se volete fare i "bastardi" e perseguitare un giocatore particolarmente ribelle o antipatico che vi ha tradito accordandosi a parametro zero con una squadra avversaria, bene ora potrete divertirvi a multarlo per i più svariati motivi... Siccome alla Sports Interactive sono abituati a stupire hanno persino inserito la possibilità di analizzare le prestazioni degli arbitri!

UN'OFFERTA MILIARDARIA
Le altre novità introdotte riguardano specificatamente la parte economica/finanziaria di *CM99/00*: durante il gioco potrete richiedere di incrementare i fondi, di avere strutture migliori per gli allenamenti, di ampliare lo stadio o di coltivare maggiormente i vivai.
Starà alla società accontentare le vostre richieste: quindi, se avrete ottenuto brillanti risultati potrete ottenere uno stadio nuovo o di ampliare la capacità di quello vecchio, per cercare di ottenere più soldi da spendere nella campagna acquisti. L'ultima innovazione è invece dedicata al duro lavoro dell'osservatore: per cercare di renderli un po' più partecipi al gioco rispetto a *CM3*, in *CM 99/00* si potrà raccomandar loro di seguire un calciatore, una squadra particolare e anche una specifica manifestazione. In generale, la riproduzione della partita, cuore del gioco insieme al calciomercato, gode di un commento un po' più vario e descrittivo, ma che ricalca a grandi linee quello precedente.

UNA QUESTIONE DI PREZZO
Per giocare a *CM 99/00* il minino richiesto e un P133 con 16MB: in questo caso potrete disputare solo un campionato.
Se siete fortunati e possedete una macchina più recente (vedi PII o PIII o K6) e una montagna di RAM (almeno 64MB) questa simulazione vi permetterà di giocare contemporaneamente molti campionati (dopo i 6 selezionati ricordatevi che sarete letteralmente bombardati di statistiche e di risultati).
Da un confronto con il predecessore *CM3*, l'ultimo nato in casa Sports Interactive presenta un'elaborazione dei dati decisamente più veloce. In generale, a parte queste innovazioni che abbiamo trattato in questa recensione, *CM 99/00* è virtualmente identico al suo predecessore.

Raffaello Rusconi

La partita viene vista nel solito modo tradizionale: in questo caso stiamo controllando le statistiche relative ai passaggi, tiri, falli ecc.

PC ZETA COMMENTO

Di fronte a *CM99/00* abbiamo assunto una posizione alquanto neutrale: la simulazione è ben fatta, ha delle interessanti novità, ma è sostanzialmente un aggiornamento. Quindi, se possedete *CM3* date un'occhiata alla recensione e se le innovazioni vi soddisfano pienamente compratelo. Se non avete mai giocato a nessuna simulazione manageriale, l'imperativo è d'obbligo: dovete averlo assolutamente! A noi, comunque, il gioco è piaciuto parecchio. L'unica nota negativa riguarda il prezzo. Comunque, ancora una volta i fratelli Collyer si confermano i leader indiscussi in questo campo, in attesa del prossimo *CM4* che potrebbe riservare novità più sostanziose.

85

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

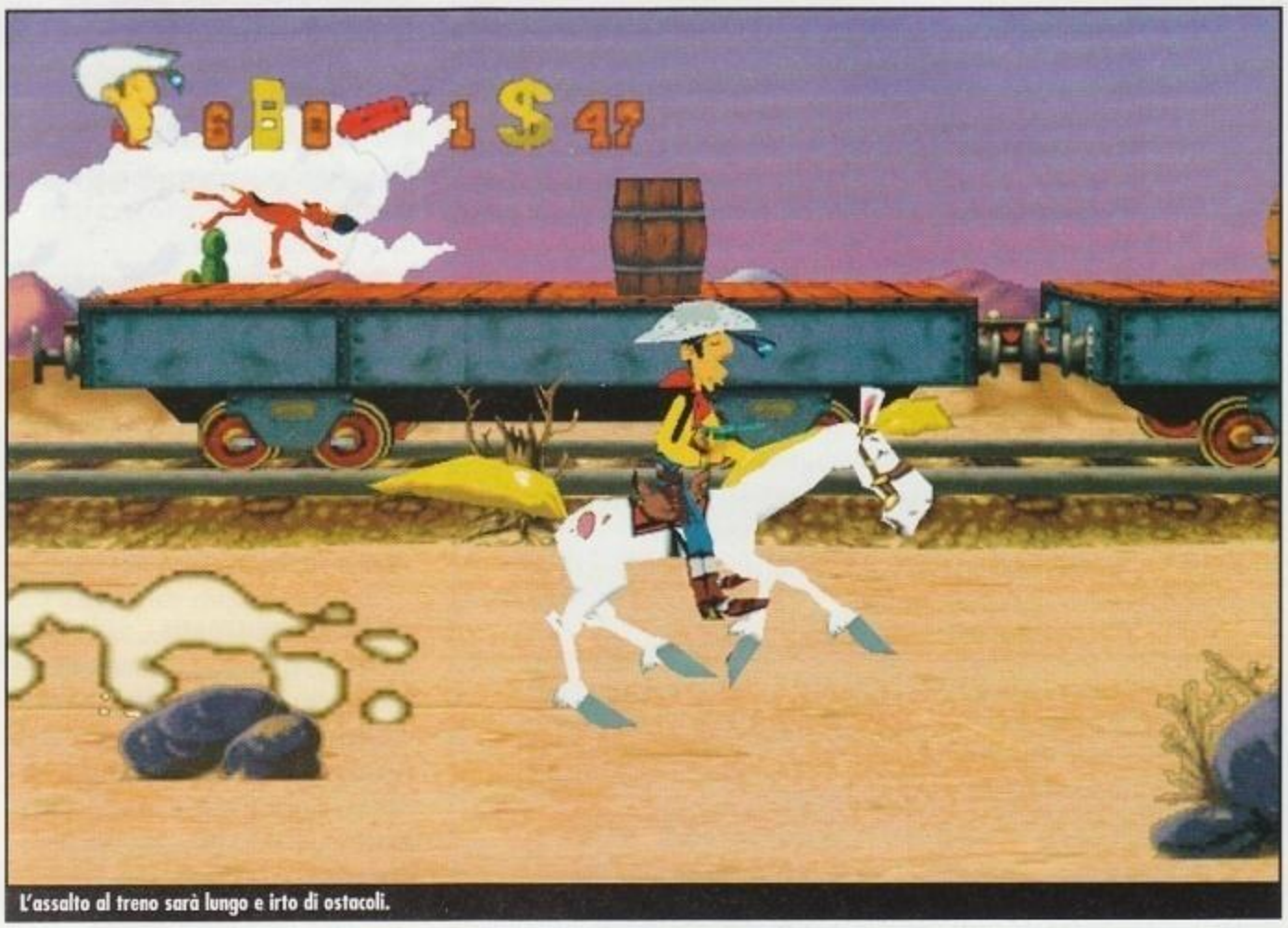
http://www.oldgamesitalia.net/

LUCKY LUKE
SULLE TRACCE DEI DALTON

Questi cafoni dei Dalton non impareranno mai a rigare dritto! Ma ci pensa il mitico Lucky Luke a risbatterli in cella, tzè!

INFO
Genere: Arcade
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Aqua Pacific
Distributore: CD Verte
Prezzo: 89.900

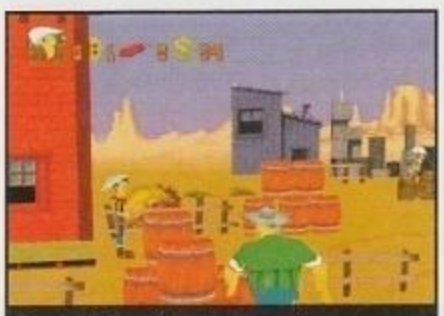
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II o equivalente
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda Direct 3D
CD-ROM: 4X.
Spazio su HD: 100 MB


L'assalto al treno sarà lungo e irto di ostacoli.

Non so quanti in Italia ancora ricordino il buffo pistolero Lucky Luke e le sue avventure western. Probabilmente in Francia, dove è nato, il suo nome attira ancora, ma forse nel nostro paese se ne è già persa la memoria. L'esimio collega Laviano mi ricorda che delle sue avventure la Mediaset (forse all'epoca si chiamava ancora Fininvest, e comunque era una coproduzione internazionale) propose un adattamento in forma di telefilm con protagonista il sempreverde Terence Hill, al secolo Mario Girotti. Di certo c'è che è un po' tardi per far uscire da noi un videogioco a lui ispirato, tenendo anche conto che stiamo parlando di prodotti non proprio per un "pubblico maturo". La *Disney*, per questa fetta di mercato, è probabilmente il concorrente più forte, visto che ogni anno sforna prodotti più o meno validi, ma sfruttando sempre il traino dei suoi cartoni animati natalizi. A ogni modo, eccoci qui con una versione completamente localizzata nell'italico idioma di questo *Lucky Luke: Sulle tracce dei Dalton*, un gioco nato per fare la gioia di grandi e piccini, ma che è già tanto se farà la gioia di qualche stempiato nostalgico dei "fumetti di una volta" (aaahhh... non li fanno più i fumetti come una volta!).

La trama prende avvio (e come non potrebbe?) dall'evasione dal carcere dei loschi fratelli Dalton, nemici giurati del nostro prode sceriffo che, da questo momento in poi, sarà coinvolto in mille peripezie per acciuffare i manigoldi. Intorno a Lucky Luke vedremo ruotare un po' tutto l'universo dei comprimari, che sono tantissimi e che gli appassionati riconosceranno sicuramente (mentre io non so un nome che sia uno, ma non fatemene una colpa...).

Il fantastico engine tridimensionale in una visuale da dietro.

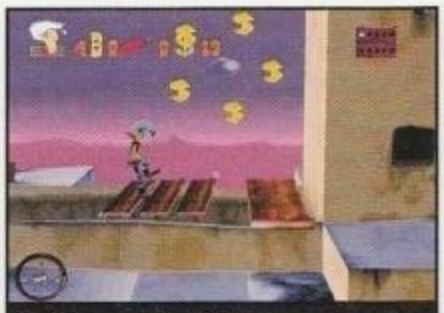

Quel cattivone di spalle non vede l'ora di tirarci un barile addosso.

POLIGONI WESTERN

Per quanto riguarda la struttura di gioco non ci troviamo di fronte a chissà quali novità: lo schema è grossomodo a scorrimento orizzontale, con dei livelli un po' più fantasiosi, ma niente che metta in crisi per eccessiva modernità. Durante le missioni il prode sceriffo avrà a disposizione la pistola, con proiettili illimitati, e scarse quantità di dinamite per far saltare in aria ostacoli, tombini, paratie e via dicendo. Lungo i livelli ci saranno da raccogliere anche una certa quantità di punti e bonus, la cui natura varia più o meno da missione a missione. Con i punti, rappresentati da denaro sonante, si possono, a fine livello, comprare degli ulteriori bonus, e nella fattispecie: la password per ricaricare l'ultima missione felicemente portata a termine, o delle vite supplementari per tardare il più possibile l'arrivo del famigerato Game Over. Come già detto, la visuale è quasi sempre a scorrimento orizzontale, ma non saremo sempre appiedati. Già nel secondo livello godremo dell'ausilio dell'instancabile ronzino bianco che, come in ogni buon western che si rispetti, ci porterà ad assaltare un treno infestato da pericolosi criminali, scagnozzi dei Dalton. Tra un livello e l'altro, delle scene animate con lo stesso motore del gioco faranno da siparietto narrativo, rendendo la narrazione della storia abbastanza fluida e senza sbalzi di sorta. Questo non vuol dire che i livelli stessi siano divertenti, sia ben chia-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Ho sempre amato i tappeti elastici: zomp, zomp...


Un tipico momento *platform* dove la precisione è essenziale.

Una scena dal filmato introduttivo dove ci viene mostrata l'evasione dei Dalton.

ro, e lo schema da seguire resta sempre quello: spara ai cattivi senza farti beccare, trova quello che ti viene chiesto di trovare, escogita un modo scaltro e dignitoso per fare fuori il boss di fine livello ecc. La varietà di situazioni comunque non manca e, a patto di farsi piacere il gioco nel suo complesso, andare avanti può riservare piacevole anche per il giocatore smaliziato e non più imberbe. Da qui però a dire che *Lucky Luke* valga i soldi che richiede alle nostre finanze, beh, ce ne corre.
Passando alla grafica, direi che l'impatto del motore 3D è minimo: niente che non si potesse fare con un normale engine bidimensionale, anzi. Come è normale, e a meno di non usare l'engine di *Messiah*, la perdita di definizione dovuta al 3D è notevole e non bastano quattro texture ben studiate a risollevare la situazione. Alcuni livelli, comunque, si fanno apprezzare quantomeno per lo stile uniforme, ben ispirato al fumetto e per la scelta dei colori (non vi aspettate sfumature a 32 bit, comunque). Per la cronaca, è supportata l'accelerazione hardware in Direct3D (e vista la lussuosità della grafica, oltre che supportata è anche vivamente consigliata). Forse per non confondere troppo il giocatore la terza dimensione è usata con molta parsimonia, e quando interviene - per esempio con uno spostamento della visuale - sembra pure un po' gratuita. La situazione non migliora se ci si concentra sui personaggi: una manciata di poligoni male animati e nulla più. A ogni modo, ripeto, gli amanti del fumetto non troveranno poi più di tanto terribile questa scelta un po' "minimale", ma il problema è un altro, e cioè che di giochi di gran lunga migliori e più divertenti ce n'è a bizzeffe. Senza scomodare la Disney, anzi, volendo restare il territorio francese, troviamo per esempio la florida serie di *Rayman* (targata Ubi Soft), che ha riscosso consensi un po' ovunque. Sempre restando in tema di struttura e grafica del gioco, aggiungo che tra un livello e un altro potrete incappare in dei livelli bonus, e raggranellare così ulteriori dollari sonanti. Per inciso, ne abbiamo beccato uno dove bisogna fare a braccio di ferro col cavallo bianco, e non ne abbiamo colto appieno il significato; cose che capitano.

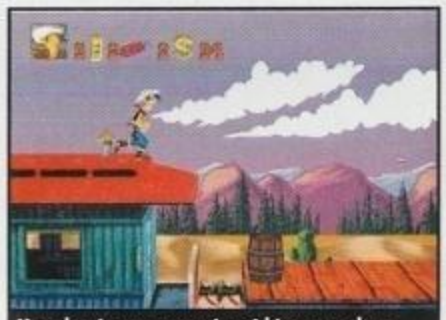
ODO UN FISCHIO IN LONTANANZA

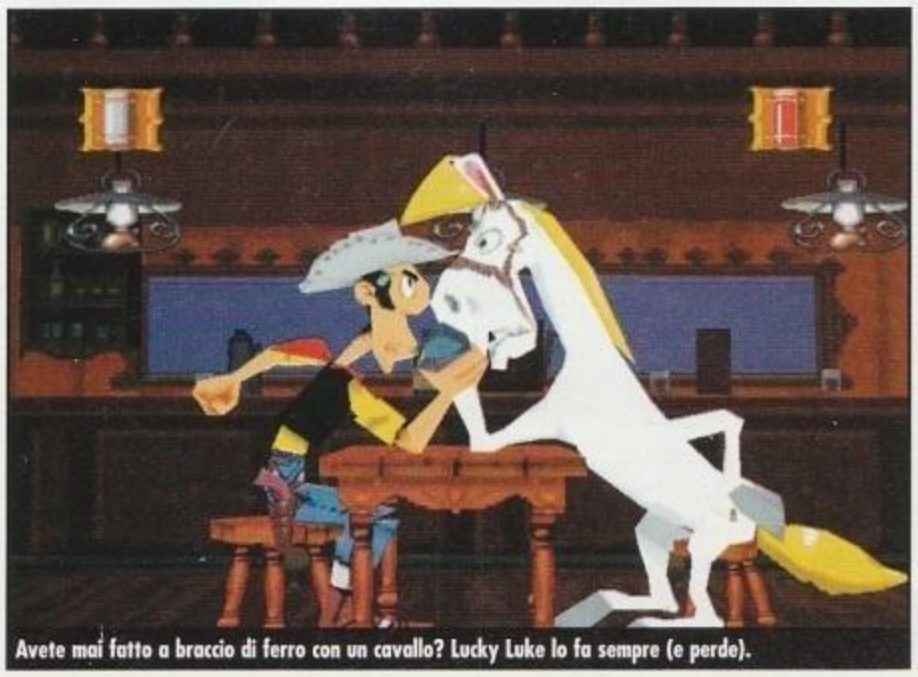
Beh, si, lo ammettiamo una bella colonna sonora originale di Ennio Moricone non avrebbe guastato. Anzi, una qualche forma decente di commento sonoro non avrebbe guastato. Ma che pretendere di più da un gioco con protagonista Lucky Luke? Forse almeno degli effetti sonori che non siano privi di senso e osceni per un qualunque orecchio umano? Non è chiedere troppo, ma a tutto c'è rimedio: basta mettere il volume a zero e accendere la radio; del resto non sarebbe il primo gioco a meritarsi questo trattamento. Anche se terribile, il sonoro non sembra comunque affetto da bug, e questo è già una notizia positiva, visto che il resto del gioco non ne è esente.

UN GIOCO DA RAGAZZI

Come se non bastasse, visto che, è risaputo, i platform e gli arcade in generale sono giochi tosti, la difficoltà è tarata in modo da rendere il primo livello una passeggiata, e decisamente più impegnativi i livelli seguenti. Il classico *escamotage*, insomma, per allungare la longevità.
Forse fin qui vi sarà sembrata una recensione stringata e supponente, ma vi assicuro che non è nelle mie intenzioni. *Lucky Luke* è uno di quei giochi per cui viene seriamente da chiedersi che cosa ci facciano in un mercato notoriamente frenetico e competitivo come quello videoludico. Riassumendo, ci troviamo di fronte ad un prodotto il cui prezzo è allineato a quello della concorrenza, ma le cui caratteristiche e prestazioni sono a un livello che definire *budget* è un eufemismo, tenendo soprattutto conto che nel circuito dei *budget* e delle edicole si riescono a trovare giochi molto buoni, per non dire ottimi. Il concept di gioco di *Lucky Luke*, invece, è non solo vecchio, ma pretende pure di sembrare accattivante per via della grafica poligonale e del supporto dell'accelerazione hardware. Resta la consolazione che, essendo dedicato a un pubblico di giovanissimi, con molta probabilità avrà un target meno impietoso del sottoscritto, e scommetto che qualche giovane fan di Lucky ancora in giro si trova...

Sebastiano Pupillo


Una classica sequenza in cui bisogna saltare di tetto in tetto lungo il treno. Siamo capaci tutti, no?


Avete mai fatto a braccio di ferro con un cavallo? Lucky Luke lo fa sempre (e perde).

Urca quant'è pesante la cassa! Mi sa che qui ci vuole la dinamite!

PC ZETA COMMENTO

Se vi considerate dei potenziali acquirenti di *Lucky Luke* ponetevi queste domande: sono un fan del fumetto e/o dell'omonimo cartone animato? Sono disposto a passare sopra a un sonoro scadente, una grafica appena sufficiente e a un concept di gioco ormai datato? Sono a conoscenza che si trova di meglio sul mercato? Se avete risposto sempre "si" e ancora guardate sognanti gli screenshot di queste pagine, beh, che dire... Assaltate la prossima diligenza carica di videogiochi!

58

http://www.oldgamesitalia.net/

AIRPORT INC.

Secondo voi Malpensa 2000 è gestita male? Ecco un modo per vedere se, con le vostre doti di manager, sareste riusciti a fare di meglio...

INFO

Genere: Manageriale
Casa: Take 2
Sviluppatore: Krisalis
Distributore: CD Verte - Tel: 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

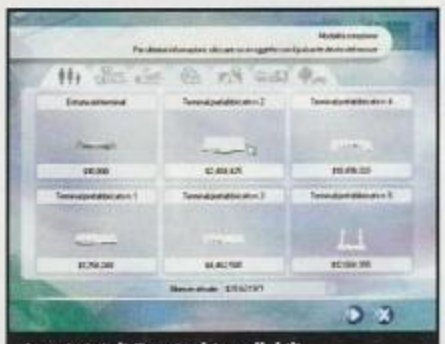
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9X
Processore: K6-2/PII 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Glide / Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 Mb
Note: gira anche con Win2000

I manageriali, dopo un periodo di pausa, sembra che stiano cominciando a ritornare alla carica: infatti, oltre a *Railroad Tycoon 2*, *Roller Coaster Tycoon*, *Sim City 3000* e un episodio di *A-Train* previsto per la PlayStation 2, ecco arrivare un gestionale che prende in esame la giusta costruzione e conduzione di un aeroporto. *Airport Inc.*, questo il suo nome, divide il compito del giocatore in tre principali sezioni: la prima è quella della selezione del paese in cui cominciare l'avventura; ogni paese ha proprie caratteristiche, come per esempio differente numero di voli nazionali o internazionali e caratteristiche climatiche varie. Questa prima parte include anche la selezione del terreno vero e proprio da acquistare, che avrà costi diversi: infatti, un terreno vicino alla città sarà più facilmente raggiungibile, ma costerà anche molto di più. A questo proposito è bene notare come sia possibile attuare opzioni su determinati terreni, in modo da impedire agli avversari di acquistarli: pagando l'opzione il terreno può essere venduto solo a voi, senza però che dobbiate acquistarlo immediatamente, facendovi così risparmiare del denaro che inizialmente potrebbe essere investito in maniera migliore. La seconda parte raggruppa invece le operazioni di costruzione dell'aeroporto, ovvero l'installazione di un Terminal, piste di decollo, strutture di sicurezza e così via; secondo il livello di difficoltà scelto, cambierà anche il livello di lavoro "manuale": a livello facile, per esempio, i Terminal sono già costruiti all'interno. A livello difficile, invece, saranno completamente vuoti, e andranno organizzate manualmente le varie aree di attesa, i centri commerciali, i servizi pubblici e tutte quelle cose che solitamente sono presenti in un aeroporto. Ed ora, la terza e ultima parte della meccanica di gioco, ovvero l'avvio dell'aeroporto e relativa gestione: questa è, ovviamente, la fase più divertente, lunga e ricca di particolari, anche perché si ricollega in parte alla sezione due (è, infatti, possibile ampliare il terminal, costruirne uno nuovo e lo stesso si può fare con le strutture del gioco che, man mano si proseguirà la partita, si renderanno disponibili in versioni più tecnologicamente avanzate). Non appena sarete pronti, potrete aprire l'aeroporto: a questo punto non vi resterà che aspettare le varie offerte delle compagnie di volo che sicuramente non tarderanno ad arrivare. Ma i contratti con queste agenzie di volo non saranno gli affatto gli unici elementi economici presenti in *Airport Inc.*, dal momento che potrete stipulare accordi anche con negozi, bar, librerie, che pagheranno l'affitto (dello spazio occupato nel Terminal) rimpinguando così le vostre casse. Ovviamente per ricevere offerte sempre più convenienti, sarà vostro dovere edificare un aeroporto ben organizzato, con parcheggi capienti, sale d'attesa fornite di comode panchine, stazioni di polizia un po' ovunque (per sgominare gli attentati, come bombe su aerei in partenza...) e altri servizi che portano i clienti a sentirsi soddisfatti e sicuri. Se poi il livello di soddisfazione di questi sarà particolarmente elevato, arriverete a ricevere diversi premi che saranno la prova tangibile del buon andamento della situazione.

Un piccolo aeroplano che atterra sotto la pioggia.

Una panoramica delle strade dell'aeroporto.


I vari tipi di Terminal installabili che variano per prezzi e dimensioni.

INTERAZIONE E TECNOLOGIA

L'interfaccia di gioco, aspetto molto importante, è abbastanza intuitiva e di semplice utilizzo: se siete assidui giocatori di manageriali non dovreste avere problemi, ma se per caso siete neofiti del genere, niente paura: nel gioco, che tra l'altro è anche localizzato (seppur in maniera approssimativa) in italiano, è presente un ottimo tutorial, che vi guida passo dopo passo alla creazione di un aeroporto, attraverso le tre fasi sopra descritte. In questo modo riuscirete a prendere piena confidenza con i comandi in poco tempo. Nel caso questo non dovesse bastarvi, potete sempre contare su un manuale che, nella sua essenzialità, risulta comunque ricco di informazioni. Tornando all'interfaccia: è realizzata con icone, sulla falsariga di quella di *Constructor* o *Roller Coaster*, risultando quindi priva di fronzoli ed estremamente funzionale. In questo modo non ostacola la visuale

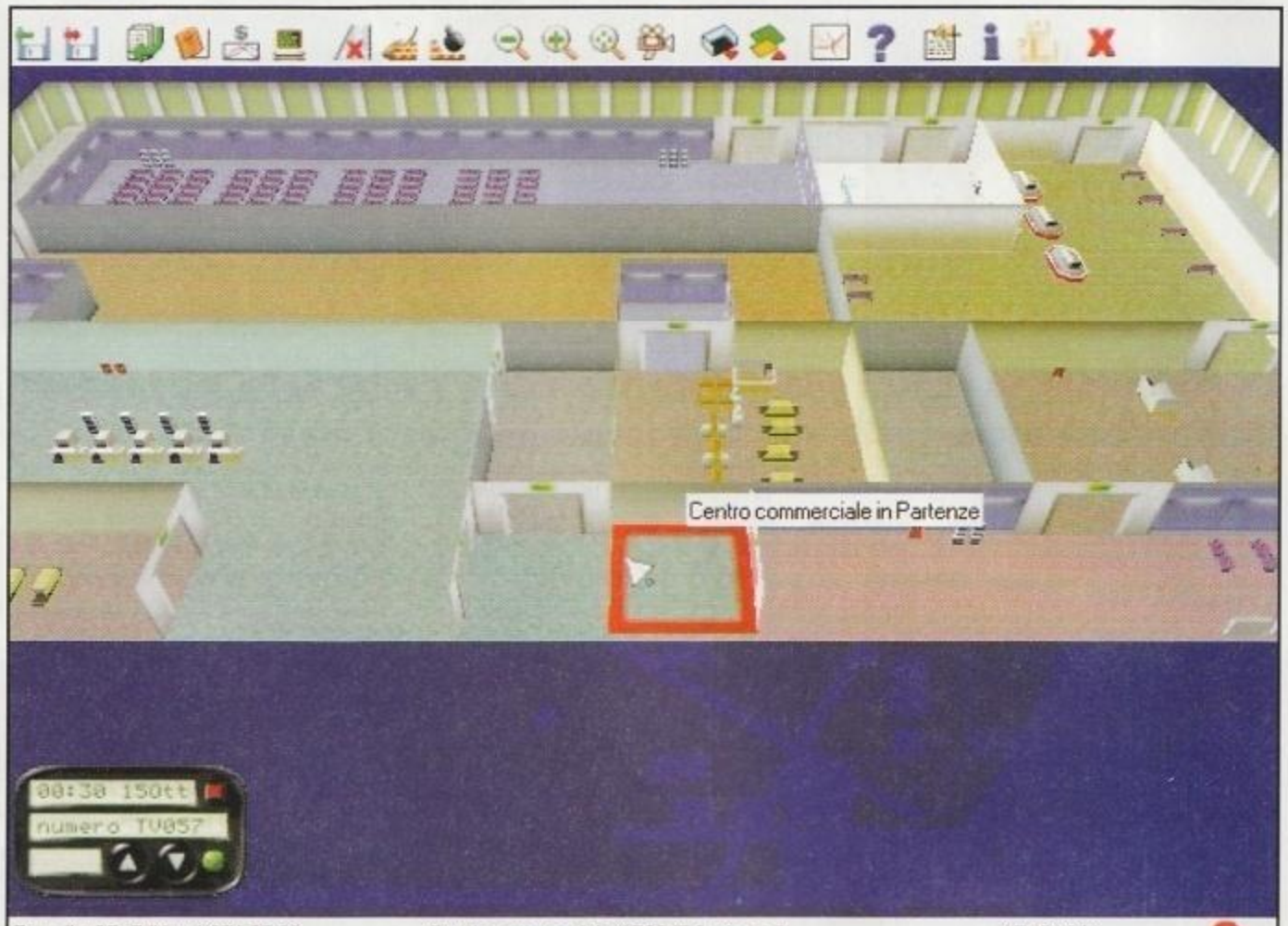
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TELECAMERE

Le telecamere presenti nel gioco sono diverse (e potete averne un'idea guardando l'apposita immagine in queste pagine) e, benché solo quella generale permetta di avere la situazione sotto controllo, poter guardare l'aeroporto dagli occhi dei clienti, dalla torre di controllo o dalle automobili che transitano, risulta davvero avvincente, perché si notano tutti quei particolari che altrimenti si perderebbero.

Ecco tutte le telecamere disponibili nel gioco che permettono di guardare l'aeroporto praticamente da ogni punto.



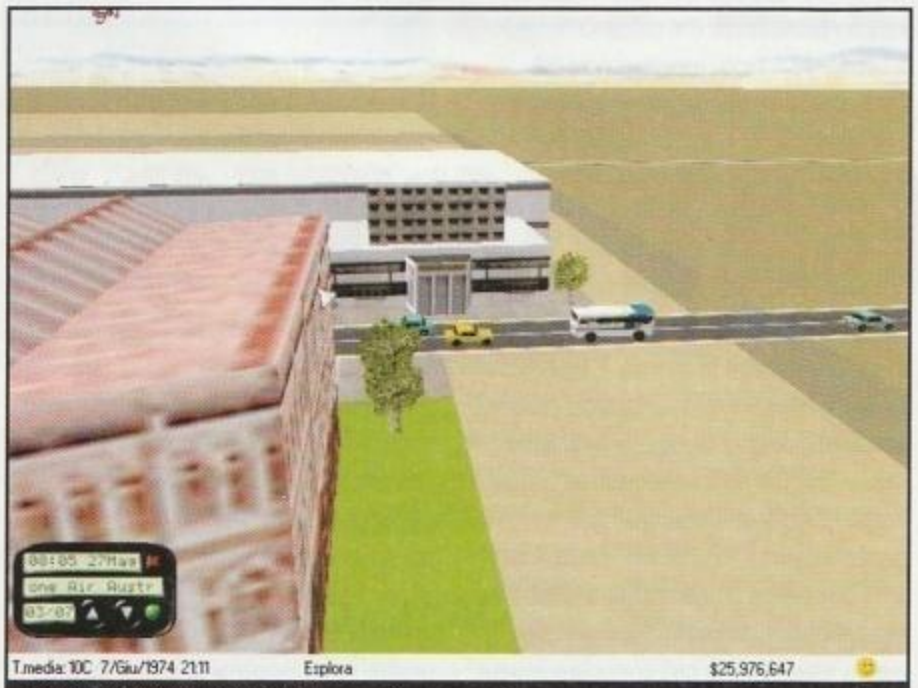
Così si presenta l'interno di un Terminal ad un solo piano.

dell'aeroporto che, per la cronaca, può essere regolata in ben quattro differenti varianti di Zoom: la più lontana fornisce un'ampia vista isometrica, adatta quindi quando si deve costruire; la più vicina, invece, consente di guardare "in faccia" i clienti che girano a piedi per l'aeroporto con le varie valigie. A questo proposito, bisogna spendere due parole sulla grafica: è ben realizzata, come potete anche vedere dalle immagini in questa pagina, e risulta abbastanza definita anche a distanze ravvicinate, pur non mancando inevitabili spixellamenti soliti delle produzioni 3D. In ogni caso, le strutture, i mezzi, le persone, sono tutti realizzati con cura e soprattutto sono diversi gli uni dagli altri. Tuttavia per far girare questa grafica fluidamente è necessario un processore K6-2 o equivalente a 400 Mhz, che certamente non fa parte della fascia "Entry Level". Ad ogni modo, smanettando con i vari parametri è possibile ottimizzare parecchio il tutto.

NESSUNO E' PERFETTO

Parlando invece del sonoro, c'è da fare una piccola annotazione: se da un lato gli effetti sonori sono carini (pensate che, realisticamente, il rumore di un aereo che sta decollando passerà da una cassa all'altra rendendo eccellentemente il senso di moto, e lo stesso vale per i mezzi stradali...) le musiche potevano essere realizzate senza dubbio meglio. Infatti, in giochi di questo tipo, sono necessarie musiche discrete e belle da ascoltare che non distraggano il giocatore: invece in *Airport Inc.* alcune tracce non sono molto orecchiabili, e danno un certo fastidio, costringendo chi gioca ad abbassare a zero il volume delle musiche. In tema di difetti, ci sono un altro paio di appunti da fare: in primo luogo, costruire tutto l'aeroporto è molto avvincente, ma una volta che vi sarete espansi molto il gioco non vi darà più moltissimi stimoli (anche se i tre differenti livelli di difficoltà e vari parametri come "incidenti" e "condizioni meteorologiche" vi aiuteranno a creare nuove sfide). A rimediare in parte al problema della noia, intervengono gli scenari con obiettivi prestabiliti, che regalano diverse ore di divertimento. Il senso di noia che comunque permane, più o meno esplicitamente, è forse causato anche dalla presenza di un limite di piste e torri di controllo edificabili. Un altro difetto è ritrovabile nelle piccole scritte che spesso vi avvisano degli avvenimenti attraverso il cerca persone: non sempre sono coerenti tra loro e vi capiterà di essere avvisati che gli alberghi sono sovraffollati e, allo stesso tempo, che i gestori degli alberghi si lamentano per mancanza di clientela! In fin dei conti sono difetti da poco, ma pur sempre difetti.

Jacopo Mauri



In basso a sinistra il cerca persone, mentre a destra vedete l'indicatore di "appagamento" dei clienti.

PC ZETA COMMENTO

Tutto sommato, *Airport Inc.* si distingue per una certa originalità, che da tempo serviva a questo mercato affollato da cloni (anche se ultimamente, guardando a tutti i generi, con l'uscita di capolavori, *Quake III Arena* in primis, le cose stanno sensibilmente migliorando). Il gioco, pur essendo tecnicamente ben sviluppato, soffre di qualche problema che non gli consente di essere considerato un classico, come per esempio l'aspetto sonoro, discutibili scelte a livello di gameplay, ma soprattutto l'assenza di una modalità multiplayer. Tuttavia *Airport Inc.* resta un prodotto di ottima fattura, che sicuramente non mancherà di divertire il giocatore anche con piccoli tocchi di classe, che si scopriranno proseguendo nel gioco.

80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUDGET

La nostra amata rivista vuol farvi risparmiare i soldi delle "mancette" settimanali, e quindi date un'occhiata a quello che vi proponiamo questo mese

WORMS

INFO
Casa: Ocean
Distributore: Halifax
Prezzo consigliato: L. 14.300
Uscita originale: Ottobre 1995
ZETA TEST #9 – Voto 8

Siamo dovuti tornare quasi alla preistoria videoludica per trovare un titolo che è il primo episodio di una serie di giochi che ha avuto un successo e una notorietà a dir poco straordinari. Squadre di vermicelli che si combattono fino all'ultimo soldato, fino all'ultimo punto ferita. A disposizione di questi commandos c'è una quantità impressionante di armi, tutte diverse tra loro; aspetto, questo, che conferisce al gioco una varietà e una longevità davvero degna di nota. *Worms*, ormai, può considerarsi "vecchio" (ormai ha superato abbondantemente i quattro anni di vita) ma di certo non si può dire che sia tramontata l'idea che sta alla base del gioco, visto che gli sviluppatori di tale gioiello hanno deciso scriverne sia il seguito sia la versione con qualche chicca in più, se bisognasse definirla con un numero sarebbe la versione 2,5. Come se non bastasse tutto ciò, l'estrema versatilità di questo prodotto ha permesso che su Internet si diffondessero numerosi add-on non ufficiali ma che permettono la personalizzazione di questo titolo, soprattutto per quanto riguarda le voci e i suoni prodotti dai graziosi vermetti. Non resta che accaparrarsi questo cimelio e riporlo con accuratezza nella bacheca in cameretta, insieme a tutti gli altri giochi che hanno fatto storia.

LODE RUNNER 2

INFO
Casa: GT Interactive
Distributore: Halifax
Prezzo consigliato: L. 38.500
Uscita originale: Dicembre 1998
ZETA TEST #44 – Voto 6

Se dovessimo definire un genere di appartenenza, lo si potrebbe chiamare action/puzzle, ossia un misto tra rompicapo e *Tomb Raider* in vista isometrica. Piattaforme 3D con vista isometrica piene di traccobbetti, o trabocchetti che dir si voglia, mostriciattoli, fantasmi... insomma, qualsiasi diavoleria possa esistere per intralciare la una missione, si può star sicuri che comparirà sul proprio cammino. La varietà di livelli è decisamente alta, e, se si è davvero appassionati di questo genere, non c'è pericolo di annoiarsi. Quello che può lasciare un po' a desiderare è forse l'aspetto sonoro del gioco, che sinceramente poteva essere curato un po' di più: ma alla fine in un rompicapo la parte che riguarda il sonoro non ha poi questa grande importanza; la cosa veramente importante è che il *LR2* non sia noioso, troppo facile, e nemmeno troppo corto, altrimenti arrivare alla fine del gioco con troppa facilità e velocità può portare a una delusione e a una brutta impressione. Una piccola curiosità: per svolgere questi rompicapo è possibile utilizzare il personaggio sia in versione maschile sia in versione femminile, giusto per dare un po' di risalto alla parità dei sessi, visto che, all'interno del gioco, questa scelta non comporterà nessuna differenza.

IMPERIUM GALACTICA

INFO
Casa: GT Interactive
Distributore: Halifax
Prezzo consigliato: L. 33.000
Uscita originale: Agosto 1997
ZETA TEST # 28 – Voto 6

Un ipotetico quarto millennio, ovviamente disegnato secondo i tristi tratti del cyberpunk più estremo, fa da sfondo agli sforzi di un giovane ufficiale che deve ricondurre alla pace un tribolato quadrante galattico. Come in ogni strategico che si rispetti, il nostro eroe dovrà cominciare con risorse ovviamente limitate e costruire sui pianeti che compongono il quadrante varie strutture, sia civili sia militari. Sotto, quindi, con fattorie e centri commerciali, senza dimenticare che senza un buon esercito non si è mai tranquilli... e quindi via di caserme e centri di ricerca di nuove tecnologie d'assalto. Ovviamente ci sarà da tenere conto della qualità della vita dei coloni, delle loro esigenze primarie, dell'eventuale mancanza di materie prime e di energia. L'interfaccia aiuta a gestire il tutto focalizzando l'attenzione del giocatore laddove è veramente necessaria. Sia nello spazio sia sui pianeti hanno luogo i combattimenti atti a respingere invasori. La dinamica di questi scontri è molto simile a un *Command & Conquer* semplificato, visto che l'azione si svolge in tempo reale. Il gioco può comunque essere messo in pausa per permettere al giocatore di riflettere bene sulle tattiche da far adottare alle proprie truppe. Anche in questa fase è possibile dare ordini e, di fatto, *IG* si trasforma così in una sorta di strategico a turni.

Limitato da un campo di battaglia un po' piccolo e da una certa ripetitività, il difetto più grave di questo titolo è quello risultare troppo ripetitivo, specialmente nelle fasi avanzate del gioco, dove ci ridurremo a gestire semplicemente le nostre forze attendendo l'arrivo di una "cutscene" che ci farà avanzare nella trama del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I-WAR WARCRAFT

INFO

Casa: Ocean
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Gennaio 1998
ZETA TEST #33 – Voto 8

Perfezione e cura sotto tutti gli aspetti sono le vere caratteristiche di questo titolone, che si vanno ad aggiungere alle richieste di sistema non particolarmente esose. *I-War* è un gioco che racchiude al suo interno aspetti molto diversi che piacciono a individui altrettanto diversi: trama esplosiva, combattimenti frenetici e sistema di controllo delle navicelle spaziali sono le qualità principali di questo gioco; particolari che saltano subito all'occhio dopo qualche minuto di gioco. Come metodi di paragone per questo simulatore spaziale sono stati citati titoli come *Tie-fighter* e *Wing Commander* (quindi non roba da poco...) e il risultato è che *I-War* si può benissimo collocare un gradino appena sotto dei due titoloni appena citati. Un vero e proprio capolavoro della casa sviluppatrice che è riuscita a creare un motore grafico molto fluido anche senza l'apporto di una scheda acceleratrice: *I-War* può vantare una vasta gamma di macchine su cui poter girare senza dover spendere centinaia di biglietti da mille per aggiornare il proprio computer. L'innovativo sistema di controllo, come tutte le novità, renderà difficile la sopravvivenza durante le prime ore di pratica, ma una volta presa dimestichezza con la cloche, con le armi, su come si devono usare e quando, non ci sarà più niente a fermare il macello interstellare che il giocatore sarà pronto a creare.

INFO

Casa: Blizzard
Distributore: Halifax
Prezzo consigliato: L. 14.300
Uscita originale: n.d.
ZETA TEST n.d. - Voto n.d.

L'eterna lotta tra umani e orchi ebbe origine tanto tempo fa, quando i giochi andavano ancora sotto DOS e a risoluzioni ormai dimenticate, che al giorno d'oggi farebbero rabbrividire chiunque.
Foreste rase al suolo, miniere prosciugate, i naturalisti potrebbero trovare qualcosa da ridire sul metodo con cui ci si procuravano le materie prime per costruire le macchine infernali con cui eliminare l'avversario.
Maghi e cavalieri che si mischiano alle creature verdi (non sono visitors!) in battaglie sanguinolente fino all'ultimo respiro, ecco qual'era il cuore del gioco: la strategia, aiutata non poco dalla potenza e dal numero delle proprie truppe. Anche questo è stato il primo capitolo di una serie di capolavori che sono ormai arrivati al terzo episodio: i maestri della Blizzard hanno aggiunto sempre qualche nuovo aspetto, come altre risorse, altre unità da combattimento, ma la sostanza non è mai cambiata ed è rimasta sempre la stessa.
E chi mai potrà scordare i versi che gli orchi ci rivolgono in risposta quando eseguono gli ordini impartiti: memorabili, degni di una nomination per una statuetta dorata.

THE LAST EXPRESS

INFO

Casa: Broderbund
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Luglio/Agosto 1997
ZETA TEST # 28– Voto 8

Può capitare, a volte, che un titolo passi in sordina. Spesso può capitare perché l'uscita è avvenuta in un momento poco felice... magari un mese particolarmente denso di titoli di richiamo può, spesso, relegare in un angolo titoli che invece avrebbero meritato miglior fortuna. *The Last Express* è uno di questi giochi: un'avventura intrigante, realizzata in maniera peculiare con una grafica molto particolare. Il gameplay può apparire datato a chi si sta ormai abituando a nuovi approcci come quelli di *Grim Fandango* o *Gabriel Knight 3*, ma come ripetiamo sempre, il successo di un'avventura risiede solo in parte nelle scelte tecniche di realizzazione. Ben più importanti sono la trama, gli enigmi, l'atmosfera. E *The Last Express* non delude minimamente sotto questi aspetti. Non è nemmeno un'avventura facile da completare, niente percorso guidatissimo e banale. La storia si svolge sull'Orient Express, il famosissimo treno che attraversava l'Europa da parte a parte. Sul lussuosissimo treno il nostro protagonista giunge per rispondere all'appello di un vecchio amico, che sembra finito in un qualche guaio. Purtroppo il nostro arrivo sarà clamorosamente tardivo: il nostro amico, infatti, è stato assassinato e dovremo indagare per capire, soprattutto, il perché. I passeggeri sospetti sono molti, scopriremo che il nostro amico era in qualche modo legato a traffici di opere d'arte e di armi e che proprio in quel viaggio doveva incontrarsi con delle persone interessate a certa merce che portava con sé. Un'avventura consigliatissima a tutti gli appassionati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZETA BORSINO

Il primo trimestre del 2000 è gia quasi trascorso e il mercato dei videogiochi si è mosso, ma non è rivoluzionato. Lo dimostra anche il borsino di PC ZETA, una raccolta commentata di quanto è imperdibile: come vedrete, le sorprese non mancheranno...

GIOCHI D'AVVENTURA

Gabriel Knight 3 Sierra

Un'avventura di altri tempi con un motore attualissimo. Ecco come coniugare il meglio del passato con le nuove tecnologie. Il motore 3D non limita assolutamente la giocabilità, anzi la porta su un piano ancora più elevato, il tutto corredato da una trama eccellente.

Grim Fandango LucasArts

La Lucas produce un pezzo da novanta, come nella sua migliore tradizione. Quello che stupisce è come i designer siano riusciti a rendere credibile un'ambientazione assolutamente fuori di testa e a realizzare personaggi così fortemente caratterizzati.

Monkey Island 1/2 LucasArts

Racchiudiamo qui le due avventure create dalla Lucas, i due titoli che hanno saputo incatenare con la loro favolosa ironia anche chi non si dichiara appassionato del genere. Forse superati a livello tecnico, non certo come appeal e giocabilità.

Sanitarium Dreamforge

Un gioco che non ha ricevuto il successo che meritava, in parte a causa dell'eccessiva semplicità e in parte a causa della scarsa pubblicità che ha ricevuto. Merita però menzione particolare nella nostra classifica per le splendide atmosfere in cui si sviluppa la trama

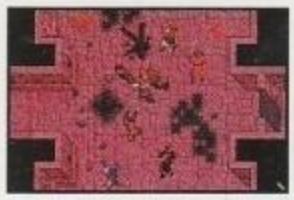
Gabriel Knight 2 The Beast Within Sierra

Una storia horror di Jane Jensen, che ci fa capire quanto distante dal genere fosse lo scandaloso *Phantasmagoria*. Forse l'unica avventura "filmata" veramente riuscita, con il nostro Schattenjager alla ricerca di un pericoloso lupo mannaro

GIOCHI DI RUOLO

Ultima Online Origin

Un esperienza più unica che rara. Un gioco di ruolo che permette di giocare online con altre persone sparse in tutto il mondo. Coinvolgimento ai massimi livelli per un titolo rivoluzionario e ambiziosissimo. Geniale il sistema delle skill che salgono unicamente se vengono applicate.



Ultima VII Origin

Nonostante gli anni, rimane il re incontrastato dei giochi di ruolo in singolo. La sua sempiterna fortuna è merito della trama complessa e curata, della longevità immensa e soprattutto della incredibile libertà che lascia al giocatore. Le lande di Britannia sono immense e le due espansioni uscite in seguito lo hanno reso immortale.

Planescape: Torment Interplay

Un'ambientazione curiosa e originale, una trama robusta e un'ottima caratterizzazione dei personaggi cui si aggiungono una grafica d'effetto e delle musiche coinvolgenti, servono a far entrare questo titolo nell'Olimpo del genere. Non è rivoluzionario come *UO*, né libero come *Ultima VII*, ma è comunque un grande gioco.

Baldur's Gate Interplay

Per chi è un appassionato di Advanced Dungeon & Dragons è un acquisto obbligato. Ambientato nei Forgotten Realms, propone un'avventura epica e ricchissima di sotto-quest. Il sistema di combattimento rivoluzionario è il miglior pregio di un gioco accompagnato comunque da una grafica molto curata.

Fallout 2 Interplay

L'ambientazione postnucleare di questa serie ha portato una ventata di novità in un genere quasi sempre popolato solo da draghi e maghi. Il sistema di combattimento è molto avanzato, e la trama riesce a incollare il giocatore al monitor per ore. Eccellente visto che riesce a ovviare anche ai problemi di longevità del suo predecessore.

GIOCHI STRATEGICI

Homeworld Sierra

Il capolavoro assoluto, ad oggi, per il genere degli strategici in tempo reale: l'uso del 3D in questo gioco non è finalmente una forzatura, ma espande enormemente divertimento e giocabilità. Grafica e sonoro spettacolari e una storia epica, coronano un titolo che non può mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di tale nome.

C&C: Tiberian Sun Westwood

L'ultimo prodotto dei Westwood, ovvero coloro i quali hanno dato vita a questo genere. Al di là delle novità grafiche, il gioco mantiene sostanzialmente la struttura del suo predecessore *Red Alert*. Siamo più o meno ai livelli di *Starcraft*, per cui si può considerare *TS* come la prima alternativa al titolone Blizzard.

Total Annihilation: Kingdoms Cavedog

Cavedog Enterteinment sulla scia di Blizzard e Westwood.
L'ambientazione fantasy che tanta fortuna portò a *Warcraft II* rende *TAK* la scelta ideale per chi vuole giocare a un moderno RTS ed è sentimentalmente legato a spade e incantesimi. Quattro razze e una marea di unità sono un bel biglietto da visita.

Myth 2: Soulblighter Bungie

Il gioiellino di Bungie, oltre a sfoggiare una grafica 3D accattivante ancora oggi (a diversi mesi dall'uscita del gioco) presenta un approccio totalmente diverso dallo standard del genere. In *Myth 2* non c'è nessun edificio da costruire, tutto è incentrato sulla battaglia vera e propria. Tattica e strategia allo stato brado. Consigliatissimo.

Dark Reign Activision

La proposta Activision nel settore RTS. E' passato un po' di tempo da quando il gioco è uscito, ma l'esistenza di due valide espansioni e il fatto di essere stato il primo a portare alcune piccole innovazioni al gameplay standard degli RTS lo rendono meritevole di comparire in questo borsino. Almeno fino all'uscita del suo promettente seguito.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI FPS

Quake III Arena id Software

Il fenomeno del momento. Il terzo di una serie che ha cambiato il modo di concepire il videogioco, si presenta con un motore grafico di grande impatto, una straordinaria e frenetica giocabilità e un'architettura tutta dedicata al gioco in rete. Imperdibile.

Half-Life Valve

Considerato uno dei più bei giochi di sempre, *Half-Life* ha dato profondità e atmosfera al genere degli shooter in prima persona grazie a un'efficace trama avvincente. Di sicuro una delle esperienze di gioco più immersive ed emozionanti degli ultimi tempi.

Descent 3 Interplay

Con *Descent* il classico shoot 'em up si converte al 3D reale. E *Descent 3* rende il processo ancora più radicale. Ambienti esterni, angusti cunicoli, giganteschi robot nemici, esplosioni fragorose per un gioco frenetico ed esteticamente validissimo.

Unreal Tournament Epic

Il grande rivale. Gli shooter in terza persona hanno trovato la loro dimensione nel multiplayer. E *Unreal Tournament* ne è una delle massime espressioni. Notevolissima la concezione delle armi e delle modalità di gioco. Eccellente il design delle mappe.

Doom id Software

Un vero e proprio capostipite. Ha inaugurato un genere. Successo commerciale, fenomeno di massa, ma soprattutto un gioco radicalmente divertente. Un classico che ha saputo resistere al tempo e che ancora oggi ha pieno supporto e un gran numero di fan.

GIOCHI GESTIONALI

Sim City 3000 Electronic Arts

Una buona occasione per diventare sindaco. Il seguito di uno dei più importanti titoli del genere. Un imponente grafica 2D si fonde con un'interfaccia potente e intuitiva andando a creare un gioco dall'ottima giocabilità, estremamente divertente.

Rollercoaster Tycoon MicroProse

Mettere in piedi un parco dei divertimenti può non essere un'impresa facile, ma sicuramente può offrire gran divertimento. La creatura di Chris Sawyer è colorata, difficile e intrigante al punto giusto. Un must per gli amanti del genere.

Theme Park World Bullfrog

Una grafica 3D semplice ma colorata, una bella atmosfera, per un gioco forse non coinvolgente al punto giusto. L'idea di base già sfruttata, ma comunque attraente ha consentito alla Bullfrog di creare un titolo sicuramente giocabile e di facile approccio.

Street Wars: Constructor Underworld Studio 3

Una simulazione gestionale sicuramente degna di nota. Gli sviluppatori sono riusciti a trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e gratificazione. Un'ottima atmosfera che si fonde con una trama intrigante e dei personaggi ben caratterizzati. Un must per gli appassionati del genere

The Sims Electronic Arts

Dopo anni passati a costruire Sim-città, la Maxis ci affida le cure dei Sim-cittadini: un'esperienza di gioco in cui non si rischia solo il massimo coinvolgimento, ma l'immedesimazione totale. Lavorare, arredare, cucinare, riposare, innamorarsi: tutto diventa gioco che simula la realtà. Un capolavoro secondo la miglior tradizione Maxis.

GIOCHI DI GUIDA

Colin MC Rae Rally Codemasters

Il punto di confronto di ogni simulazione di guida dedicati al Rally. Un buon aspetto visivo, ma soprattutto una riproduzione perfetta della fisica comportamentale delle vetture. Una grande simulazione, un gioco estremamente divertente.

Star Wars: Episodio I Racer LucasArts

Discendente dei vari *WipeOut* per PlayStation, Racer vanta una grafica velocissima e colorata ed il fascino delle atmosfere del film. Nonostante alcune pecche nella calibrazione della difficoltà e nel supporto del multiplayer resta un gioco assai godibile.

Superbike 2000 Electronic Arts

Milestone si riconferma come il nome di riferimento nelle simulazioni sportive su due ruote. Il livello di realismo visivo è impressionante. Il comportamento dei mezzi è riprodotto in maniera fedele pur garantendo un'ottima giocabilità. Un vero gioiello.

Rally Championship Actualize

Il livello qualitativo raggiunto dalle simulazioni automobilistiche è assolutamente ragguardevole. E questo titolo non fa che alzare ulteriormente lo standard nell'ambito dei titoli dedicati al mondo del Rally. Essere al posto di guida non è mai stato così esaltante.

Formula 1 Grand Prix 2 Microprose

Il capolavoro di Geoff Crammond. Dapprima attesissimo, poi esaltato. L'assoluta fedeltà nel modello di guida ne ha fatto l'idolo di migliaia di appassionati. Una cosa è certa: *GP2* ha segnato un punto di svolta per il genere. Assolutamente imprescindibile.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

Flight Simulator 2000 Microsoft

Anno nuovo, *Flight Simulator* nuovo: anche quest'anno la Microsoft si conferma leader indiscusso nel campo delle simulazioni di volo. Potrete atterrare, volare su tutto il pianeta. Come sempre, trattasi di prodotto molto completo e indirizzato agli appassionati del volo.

Jane's F-15 Electronics Arts

Probabilmente lo si può accostare a *Longbow 2* per l'alto grado di realismo. Sicuramente molto difficile e non accessibile a chi si rifiuta di leggere i manuali di gioco; per chi ha tempo di dedicarvicomunque è decisamente impareggiabile e in grado di regalare grosse soddisfazioni.

Apache Havoc Empire

Un eccellente simulatore di elicottero. Raramente è capitato di giocare a un titolo così equlibrato in termini di spessore, ricchezza grafica e accessibilità. Apache Havoc si dimostra un prodotto "a tutto tondo", che si trasforma in puro divertimento e grande atmosfera.

Flight Unlimited III Electronics Arts

Non può certo competere con *Flight Sim 2000*, tuttavia offre una grafica e un' area di gioco più dettagliati. Sicuramente più immediato e divertente dell'avversario di cui sopra, consigliato a chi non ha intenzione di imparare centinaia di tasti a memoria e vuole godersi un sano e rilassante volo.

Falcon 4.0 MicroProse

Dopo un anno è ancora il simulatore di volo militare più giocato da tutti gli appassionati del genere. Le richieste di hardware sono decisamente elevate, ma il gioco è senza dubbio il migliore sul mercato. Tra qualche anno lo si giocherà ancora e ancora. Una pietra miliare del genere, non esente, però, da qualche difetto, corretto dalle numerose patch.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

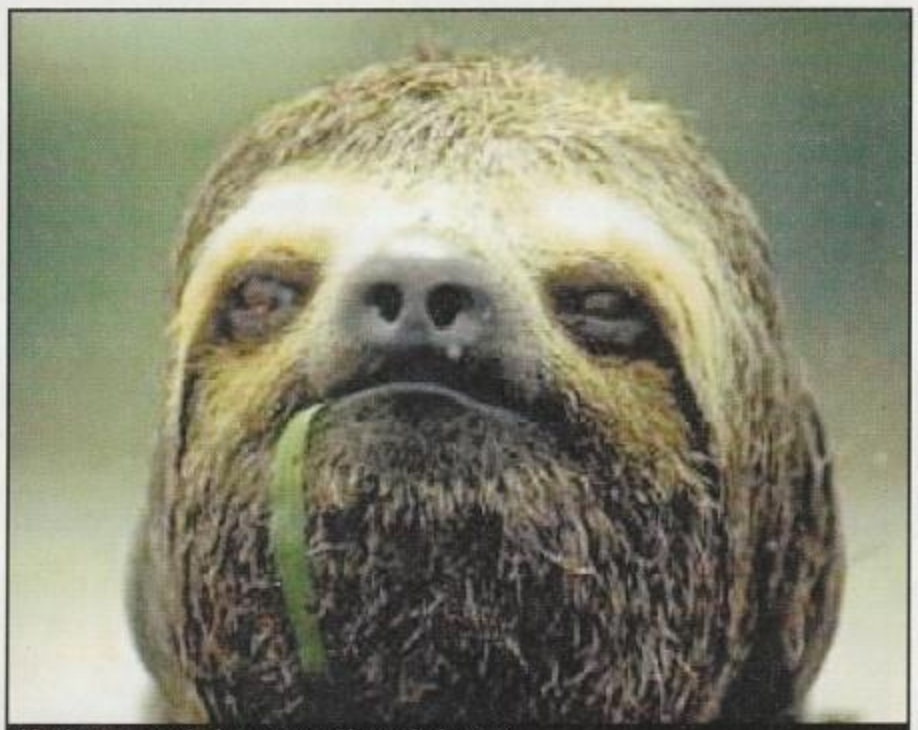
L'EROINA DEI PIGRI

**Questo mese si filosofeggia (ovvero si cazzeggia), discutendo con leggerezza sul piacere fruizionale che le console possono regalarci e sull'arte dello sbracarsi.
Un numero che vuole rallentare i bioritmi e afflosciare le sinapsi. Armatevi di Lexotan, se volete, e cercate di leggere in condizioni di relax che ci guadagnate e basta**

Dopo l'impatto assolutamente nipponetto del mese scorso (forse un po' traumatico, ma necessario), questa volta si parlerà di cose decisamente più mediorientali, più fluide e probabilmente condivisibili dalla maggior parte di voi. Senza andare a scomodare Hesse e il suo libercolo "Il Piacere dell'Ozio" (importante per capire come stendersi su un cuscino e studiare distrattamente le evoluzioni aeree di un moscone, sia essenziale per vivere bene), si parlerà di una caratteristica delle console che tanto le diversifica dal PC: la loro infinita comodità.

Un insieme di oggetti utilissimi per praticare le console a livello tantrico. Da considerare come delle vere e proprie periferiche.

Arriva un nuovo gioco per PC e duemila domande iniziano a penetrare nelle nostre menti. Wow la grafica è superlativa, la mia nuova G400 DOVREBBE farcela, vero? Mhh, ma il processore non mi farà da collo di bottiglia? Il mio Hard Disk riuscirà a bastarmi per l'installazione massima di un Giga e sei?
La patch inglese si può utilizzare sulla mia versione italiota, non è che mi brucio i salvataggi vecchi?
Tutti quesiti che vengono spazzati via da un titolo per console.
L'hardware è uguale per tutti i possessori e nessuno deve soffrire di complessi di inferiorità verso l'amico che fa girare il gioco molto meglio e che magari ce lo fa pure pesare, il bastardo (no vabbè dai è un amico...).
Si compra il titolo nuovo con la sicurezza di goderselo al pieno delle sue potenzialità, inoltre questo non inficia, col tempo, il miglioramento della qualità grafica dei giochi su una stessa console.
Con gli anni i programmatori imparano a spremere sempre meglio le capacità di una macchina, basti pensare all'evoluzione grafica della serie *Ridge Racer* su PlayStation. L'impossibilità di patchare su console costringe inoltre le software house a uscire con giochi completi e funzionanti (per amor del vero c'è da dire che ultimamente la fretta ha giocato brutti scherzi anche in questo mondo: *Gran Turismo 2* non è per esempio del tutto completo e alcuni dei GD-ROM di *Shen Mue* hanno dato inizialmente problemi).
Le console riescono quindi in un certo modo a limitare le ansie tecniche imposte da un mondo in accelerazione costante, che ci fa sentire sempre in ritardo.
Naturalmente a un certo punto esce una console nuova, che ti mette in imbarazzo, ma almeno qui i cicli si ripetono ogni quattro o cinque anni e non ogni mese.
Questo aspetto non è da sottovalutare ma, a mio avviso, la comodità delle console non si riduce unicamente al fatto che basta inserire il gioco e partire felici in nuove avventure.
La loro grande potenza risiede nella possibilità dello svacco e della fruizione personalizzabile.
Se con i PC si è praticamente obbligati a giocare seduti davanti al monitor, con le console si raggiungono vette di kamasutra videoludico estremo: cuscino a terra davanti alla TV, sdraiato sulla moquette con il pad in mano e la scodella delle patatine accanto, sotto al banco di scuola con il Game Boy (se la vostra media scolastica precipita non ve la prendete con me però...), sul divano per lungo e, quando arriva il momento di incontrare Morfeo, anche comodamente sotto le coperte con il cuscino a mo' di reggi testa, la TV davanti e lo scalda sonno in funzione.
Un altro passo per avvicinarvi a questo mondo è stato fatto, adesso sta a voi decidere, nel frattempo godetevi la posta.


Il bradipo, un animale che apprezzerebbe ciò che ho scritto.

P.S.
La rubrica, come potete notare, è del tutto spalancata ai vostri contributi. L'indirizzo a cui spedire il tutto rimane (pigramente) EGO@flashnet.it.

— **Ugo Laviano**

Hesse avrebbe preferito le console.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'auditorium dei **lettori**

Ragazzi che dire, sono quasi commosso, mi avete praticamente otturato la casella di posta (adesso sto esagerando). Se dovessi pubblicare per intero le vostre missive potrei tranquillamente strafogare queste pagine senza scrivere di mio una virgola, che sarebbe, si, il trionfo della mia pigrizia, ma anche la fine della rubrica. Mi tocca quindi fare un lavoro di selezione: se un mese non apparite, non ci rimanete male, magari vi tengo solo in serbo per quello successivo (oppure potrei solo utilizzare degli estratti, anzi, forse farò proprio così). Non mi aspettavo un'accoglienza così calorosa, se non continuate mi offendo.

Caro Ugo,
Sono "Omero" webmaster di Emuzone (http://digilander.iol.it/emuzone), una rivista dedicata al mondo dell' emulazione, anche se la mia passione sono gli arcade e i 16 bit. "Provocato" dalla mail di Giuliano, volevo dire la mia sul fenomeno/polemica Bleem! Dato che il Bleem è molto esoso in termini di requisiti minimi, presumo che tutti voi abbiate almeno un P2 a 400Mhz:)
Il Bleem! 1.5b è in grado di far girare in modo accettabile e a volte in modo egregio (vedi Gran Turismo*) un buon numero di giochi Psx.*
A questo punto abbiamo un emulatore che riesce a far girare un discreto numero di giochi Psx, ringraziamo i programmatori di tutto ciò e scarichiamolo, pronti a ore di divertimento sul nostro PC... ERRORE!!! La CD-key ce la siamo scordati??? Ebbene sì, il Bleem è a PAGAMENTO, 89.900 carte per essere precisi, ed ecco che il nostro giudizio positivo: "emulatore che riesce a far girare un discreto numero di giochi Psx", si trasforma in "software che non è in grado di far girare la quasi totalità dei giochi Psx, con problemi di grafica, sonoro e framerate". E allora scarichiamoci il PSEMU PRO che farà girare meno giochi (anche se WE4 funziona alla grande e il Bleem se lo scorda di farlo girare), avrà tutti i bug che volete, ma è GRATUITO! Come tutti gli emulatori dovrebbero essere! E, infatti, è così, tutti gli emulatori sono freeware! L'unica eccezione è il Bleem! Il Bleem è nato male, è stato concepito come prodotto commerciale con l'idea di emulare perfettamente una Psx, ecco perché è nata tutta questa polemica.
*L'obiettivo di un emulatore moderno (Psx, N64, ultimi giochi 3D da sala) è quello di dimostrare la bravura dei programmatori che lo hanno concepito, nessun emulatore è nato perfetto, anzi la maggior parte, ai primi esordi, non faceva girare una m*zza* (vi adoro quando siete pecorecci! nd Ugo)*! ma tutti sono nati freeware. Lo scopo di un emulatore "old-style" (quelli che preferisco, Nes, Snes, Genesis) è quello di far rivivere a chi li usa momenti "magici" del suo passato.*

Ciao. Omero
P.S. Perché non dedicare lo spazio di Alter EGO su PC Zeta proprio al mondo dell'emulazione old style? Per le console moderne ci sono riviste apposite, e in un certo senso il mondo dell'emulazione è strettamente legato al mondo del PC.

Ciao Omero,
Inizio rispondendo alla tua e-mail per dare continuità alla posta e ne approfitto per salutare Giuliano (e la sua passione per i punti esclamativi) che mi ha nuovamente scritto: Ciao Giuliano!
Le tue considerazioni sul Bleem mi trovano perfettamente d'accordo e oltretutto si legano con deliziosa perfezione al tema di questo mese.
Perché pagare 90.000 meno 100 lire quando ormai una Psx usata, ma anche nuova, te la tirano appresso? Perché dannarsi l'anima a configurare il Bleem e magari poi scoprire che il gioco gira lento o e pieno di bug? Misteri del masochistico animo umano.
Rispondo al tuo post scrittum con semplicità: perché Alter Ego nasce per parlare di console. Disarmante vero?
Scherzi a parte, sarei ben felice volendo di aprire anche una rubrica sull'emulazione ma sarebbe un'altra rubrica e non questa.
Concludo con una tautologia: "Chi vivrà, vivrà".

Carissimo redattore di Consoliamoci (magari mettere la firma sulla pagina...), (aridanghete… nd Ugo). *Volevo porti un problemuccio che riguarda il Dreamcast, qui in Europa non sta avendo per niente successo (almeno qui in Italia), e credo di essere giunto al perché di questo:*
1) Al lancio della console non sono stati pubblicati dei veri e propri blockbuster, perciò non ci sono giochi "bellissimo, lo devi comprare assolutamente", ma solo "carino, è abbastanza divertente".
2) La pubblicità: non se ne è vista traccia davvero! La PlayStation se ne esce ogni 2 per 3 con una bellissima pubblicità, mentre del Dreamcast non sa niente nessuno; mi è capitato che i miei amici mi chiedessero "cos'è sto Dreamcast", dato che non l'avevano mai sentito (e questo è triste, perché è davvero una bella console!).
3) La PlayStation 2. Consiglio ai miei amici: prendetevi il Dreamcast, che è bellissimo. Loro mi dicono "no, aspetto la PlayStation 2 che fra poco esce e sono sicuro che ci sono dei bei giochi"; ma dico, esce fra + di 6 mesi qui in Italia (il più scritto così fa troppo scuola media, che tenerezza, non mi sono sentito di censurartelo. ndUgo), *intanto prendetevi il Dreamcast che costa anche poco! "Eh, io mi risparmio i soldi del Dreamcast per la PlayStation 2, così con quelli mi prendo due o tre bei giochi per la Play 2".*
4) Non fa trendy: i giocatori "adulti" oramai si sono (molti di loro) stancati di giocare ai giochi super-poligonali e spesso ripiegano sugli emulatori; gli acquirenti del Dreamcast sarebbero quindi i "bambini" che adesso giocano a Super Mario *e i "fighetti" che si comprano la PlayStation tanto per averla e leggono **** (inserire a caso una rivista amica. nd Ugo). *Il Dreamcast non lo conosce nessuno e quindi uno rischia di diventare anticonformista (cosa di cui i fighetti hanno una paura terribile) e quindi essere visto come un alienato "che non gioca con la PlayStation". Un nerd, insomma.*
Beh, con questo ho finito; spero che mi pubblicherai la riflessione perché la ritengo giusta e vorrei sentire il parere di altri videogiocatori, e magari altre cause per le quali il Dreamcast non "tira"

Ci si vede. Zonchettoni Juice zonche@tiscalinet.it
P.S. Invito tutti i lettori di PCZeta a joinare #videogiochi sul server irc.jnet.it!!!

Hola Zonchy,
L'incapacità del reparto marketing della Sega è ormai tristemente nota a tutti, ma di certo non influisce sulla qualità della macchina e, cosa molto più importante, su quella del software. Personalmente trovo che i giochi usciti al momento del lancio non fossero solo "carini". Il discorso fighetteria mi trova invece agli antipodi, ognuno ha il diritto di sollazzarsi con ciò che più gli aggrada.
Peggio per chi si preclude delle esperienze, meglio per chi se le gode, senza dover dare valori sociologici a tutto questo. Inoltre non mi sembra che le console debbano per forza avere un target per i più giovani. Il parallelo tra giocatori maturi e emulazione non mi trova d'accordo (è troppo bello il fatto che il mondo sia vario! – *in zona Alter Ego mi sarei aspettato che scrivessi almeno "Wario" nd Scamu*), credo che l'emulazione si riferisca più a una questione affettiva, come sostiene Omero poco sopra, e meno a un problema di eccesso di giochi poligonali.
Invito tutti i lettori a fare, magari, anche capolino sul canale #zeta dello stesso server suggerito da Zonchy, l'ambiente e scafato e tendente al trucido sberleffo di chiunque, non a caso ci sto quasi sempre io…
P.S. Non mi toccare *Super Mario* che ha la struttura di gioco più raffinata e rifinita di sempre, assieme a *Zelda*.

Concludo in fretta perché lo spazio è tiranno, un saluto particolare a Corona Matteo (che si presenta così con cognome e nome, suvvia siamo tra amici mica nell'esercito!) e a Maurizio che mi hanno mandato due lettere molto interessanti e lunghe (ahimè troppo), magari vi riciclo il mese prossimo visti gli spunti che contenevano!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

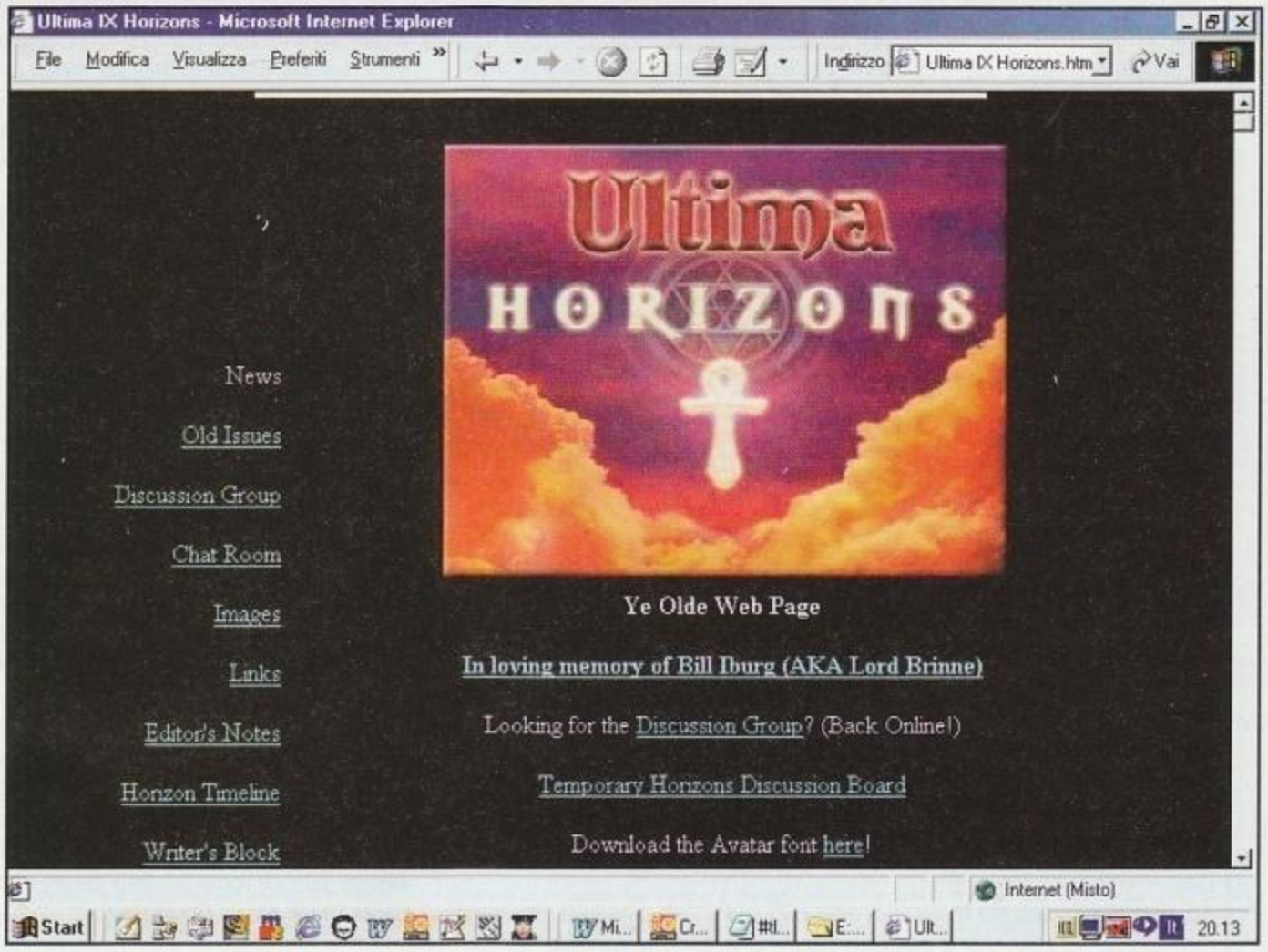
PENULTIMA IX

Non proprio *Ultima* insomma...

a cura di Gianluca Loggia

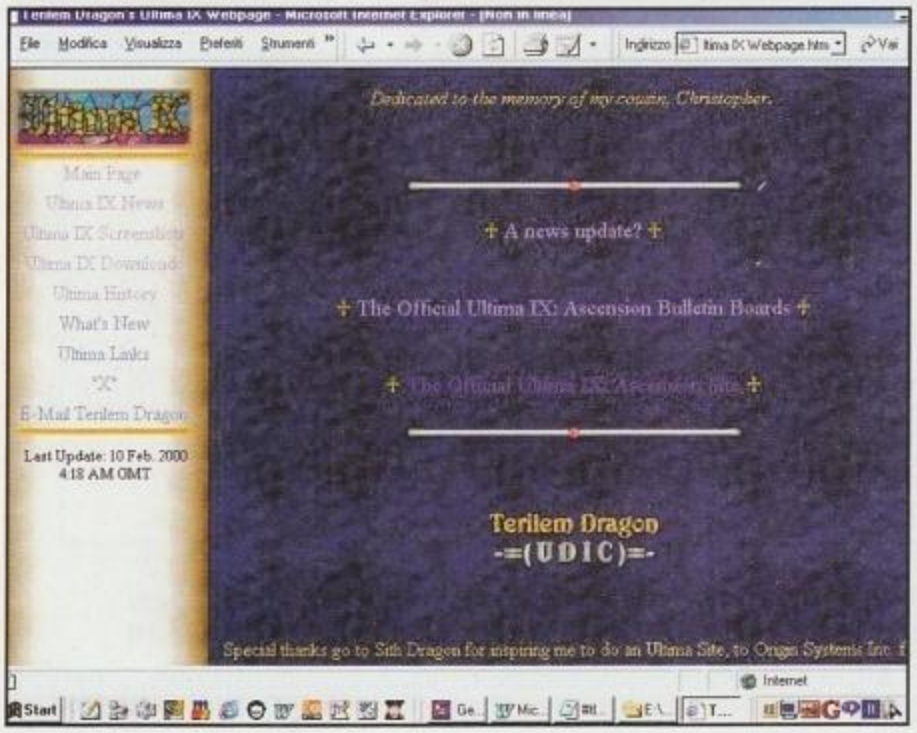
NIENTE MESSAGE BOARD UFFICIALI

Se *Ultima IX: Ascension* ha avuto una scatola solo poche settimane fa (trovate la recensione di Vincenzo Beretta sullo scorso numero di PCZeta), la sua vita sul Web è cominciata molto, ma molto tempo prima, grazie ai tanti siti realizzati dagli appassionati. Se avetè seguito PCZeta nei mesi scorsi o siete tra i possessori del gioco sapete bene qual è la spiacevole situazione in cui il prodotto è stato presentato al pubblico. I bug, le imperfezioni e tutto ciò che rendeva *Ascension* un qualcosa di incompleto al momento del rilascio non hanno deluso solo il Beretta e la redazione (giudizi più o meno negativi su *U9* si trovano facilmente anche spulciando i vari siti che hanno recensito il gioco), ma soprattutto, e ci mancherebbe, la comunità di giocatori che tante speranze aveva riposto in questo nuovo capitolo della saga. Il malcontento dei giocatori ha portato la Origin a chiudere tutti i Message Board ufficiali su *Ultima IX*, una mossa che non può non sconcertare ancor di più l'appassionato. Potete leggere la motivazione ufficiale di tale scelta al link *http://boards.owo.com/* (dove trovate il comunicato sotto forma di messaggio postato da Cynthe, al secolo Amy Sage, ex designer di *Ultima IX*) raggiungibile anche dal sito ufficiale di *Ascension* (*www.ultima9.com/main.html*). La chiusura dei Board ufficiali non significa che le discussioni tra gli appassionati siano finite di colpo, anzi. L'esistenza di Message Board non ufficiali fa sì che chiunque voglia (s)parlare di *Ascension* possa farlo tranquillamente.



ULTIMA HORIZONS

Tra i vari posti dove è possibile fare due chiacchiere con altri appassionati consigliamo sicuramente l'Horizon Tavern, il Message Board di Ultima Horizons (*http://www.allgaming.com/ultimaix/index.html*), dove è possibile discutere amichevolmente con persone mature e competenti. Ultima Horizons, taverna a parte, è un ottimo sito. Particolarmente interessante è l'Horizon's Timeline, una sorta di riassunto di quello che è successo durante lo sviluppo del gioco. Le news di Ultima Horizons sono aggiornate ed esaurienti ed è presente una ricca sezione di screenshot del gioco.



PROMEMORIA

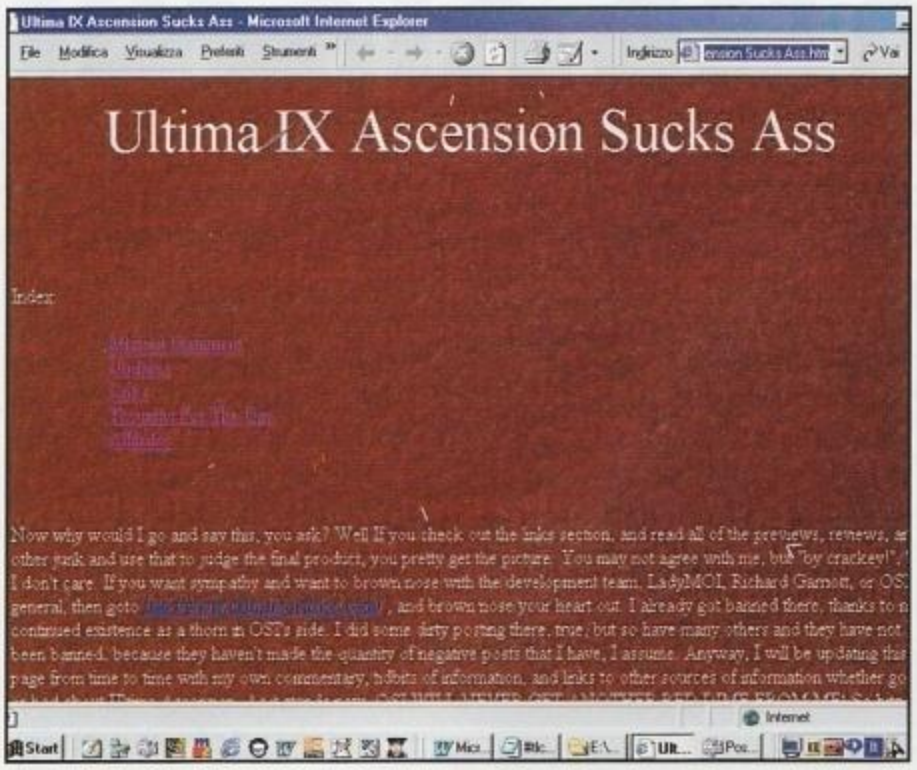
Come già detto il mese scorso, queste due pagine di Internet Village dedicate al Web possono cambiare (migliorando, si spera) a seconda dei vostri desideri. Se avete consigli o critiche non esitate a contattarci (zeta@studiovit.com specificando Internet Village nel subject, meglio ancora se vi fate vedere su #zeta e chiedete di Ualone). A tal proposito è doveroso ringraziare il gentilissimo e informatissimo Lucas, grande appassionato di Ultima e di CRPG in generale, con il quale c'è stata una intensa chiacchierata in IRC che ha dato vita alle due pagine di questo mese.

WAYWARD AVATAR

(*http://www.rpgplanet.com/ultima9/*)
Guardiamo ora da vicino uno dei siti che più ci sono piaciuti mentre navigavamo alla ricerca di materiale Web riguardante *Ultima IX*. Wayward Avatar si presenta in modo molto elegante grazie innanzitutto a una grafica molto piacevole.
Quando abbiamo visitato il sito le news non erano proprio aggiornatissime, ma

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



abbiamo comunque trovato un bel po' di cosette interessanti, a partire dal Plot originale del gioco (il link è sulla sinistra), da non leggere assolutamente se ancora non si è arrivati alla fine di *Ascension* e non ci si vuole rovinare il gusto di scoprire la trama passo dopo passo. Nella sezione Patches si trova tutto ciò che ci vuole per curare le ferite di un gioco nato prematuramente.

Ma c'è di meglio: una pagina di Wayward Avatar è dedicata agli aggiornamenti di Capn'Bill (ovvero Bill Randolph, lead programmer di U9).

E' la pagina dove è più facile avere chiarimenti sui bug del gioco e su come ovviare ad essi. Seguendo il link Framerate Test si trovano tutte le istruzioni necessarie a misurare la velocità con cui *Ascension* gira sul vostro PC, interessante se volete verificare quanto detto dal nostro Beretta in fase di recensione del gioco.

A chi fosse sprovvisto di scanner, ma intenzionato a collezionare digitalmente le immagini della scatola e del cd del gioco viene incontro la pagina CD Cover Art. I Saved Games e i Cheats sono invece indirizzati a chi vuole rovinarsi il piacere di finire il gioco con le proprie forze. Un discorso diverso va fatto invece per la sezione Ultima IX Walktrough, dove è possibile reperire le mappe del gioco e dei consigli su come andare avanti nell'avventura.

TERILEM DRAGON'S ULTIMA IX WEB PAGE

(www.powerup.com.au/~gjdanger/Terilem/)

Altro sito molto ben fatto su *Ascension*, quello di Terilem, pur non essendo piacevole graficamente come Wayward Avatar, è comunque interessantissimo per diversi aspetti. Nella sezione Screenshot, infatti, è possibile trovare foto del gioco risalenti all'epoca in cui l'engine grafico era diverso da quello attuale. In Ultima History ci si può ripassare la storia dell'intera saga, attraverso le trame di ogni singolo episodio. Per il resto le news sono aggiornate e la sezione download è piena di "gadget" molto carini, tra cui diverse interviste a Richard Garriot.

VERSO L'INFINITO E OLTRE

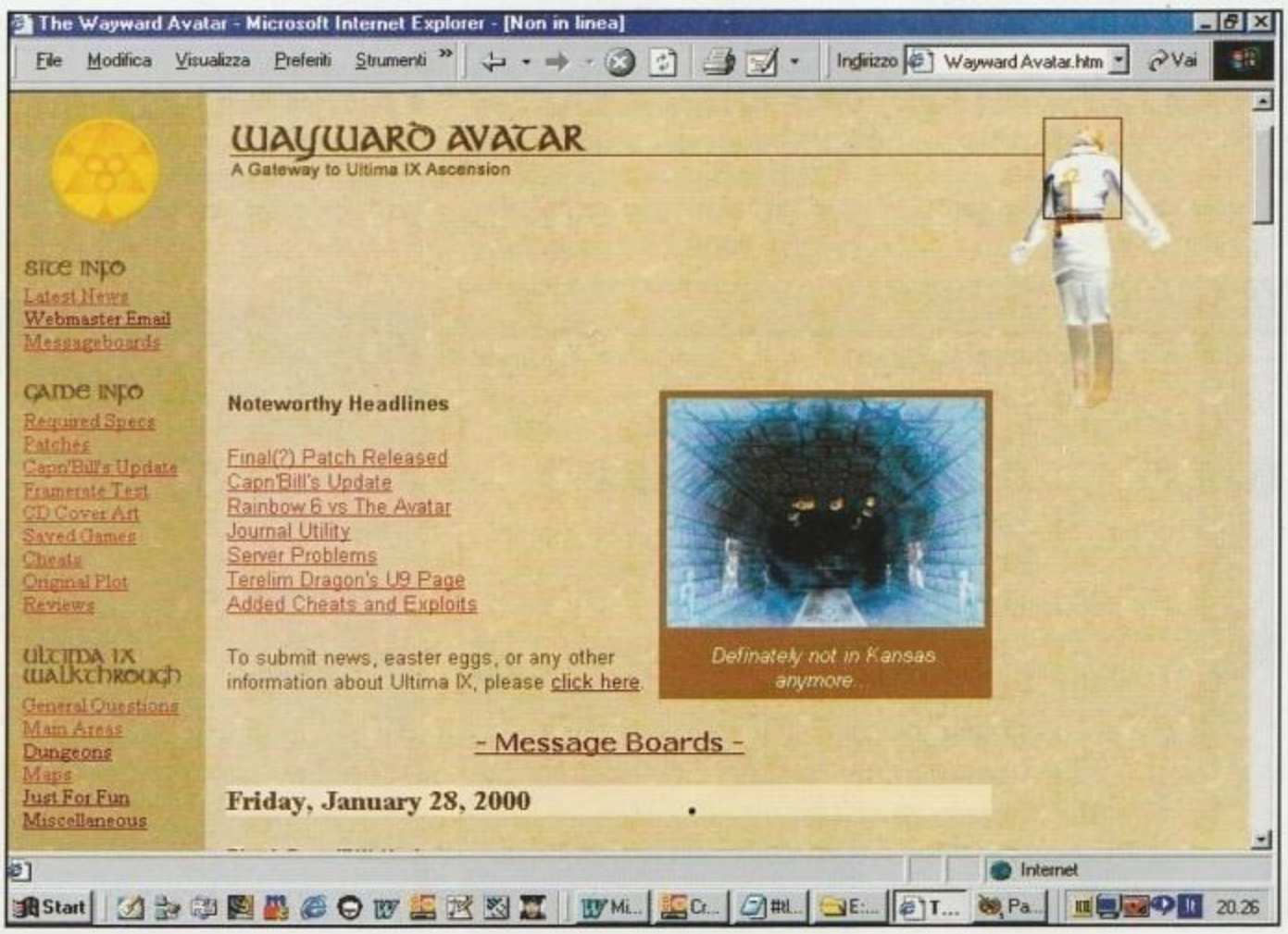
Due pagine di PCZeta non basterebbero mai per parlare di tutti i siti riguardanti *Ultima IX: Ascension*. Vi è stato già consigliato un mese fa a proposito di *Quake 3: Arena* e *Unreal Tournament*, il modo migliore per scoprire altri siti sull'argomento è quello di sbirciare nelle pagine dei Link dei siti citati in queste pagine. E' molto facile imbattersi in un sito poco conosciuto, ma molto valido. Oltretutto siti su *Ascension* nasceranno anche in futuro (magari mentre quest'articolo viene messo giù è venuto fuori il miglior sito in assoluto, chi può dirlo?). Insomma questa rubrica vuole essere solo un trampolino di lancio verso il mare di pagine web che si possono trovare online su un particolare argomento.

QUANDO CI SI INCAZZA SUL SERIO

C'è poco da fare, quando si tradiscono gli appassionati non si sa mai quale può essere la reazione di questi ultimi. La pagina web di tal Kalath Dragon la dice lunga.
Puntate il vostro browser su *http://webpages.charter.net/overlord/u9sucks.html* se volete scoprire fino a che punto può arrivare la rabbia di un utente insoddisfatto.
Ultima IX Ascension Sucks Ass (titolo quanto mai esplicito) nasce in seguito all'espulsione di Kalath Dragon dai Message Board ufficiali della Origin (prima della chiusura ufficiale di questi, ovviamente) e si propone di boicottare le software house (in particolare la Origin) che, non mantenendo le promesse fatte, rilasciano prodotti sempre più incompleti e buggati col solo scopo di fregare i soldi dei poveri acquirenti.
I toni sono decisamente accesi e consigliamo a chiunque sia seriamente incavolato per *Ultima IX*, ma anche a chi volesse farsi due risate, di fare un giretto su questa pagina.

CIAO, LORD BRINNE

Cercando materiale su *Ascension* per questo numero di Internet Village abbiamo scoperto che Bill Iburg, frequentatore dei Message Board di *U9* con il nome di Lord Brinne, si è tolto la vita lo scorso giugno. Leggendo i messaggi lasciati dai visitatori sulla pagina dedicata alla sua memoria (*http://www.glacierweb.com/home/view.cgi?Jazar*) si può capire facilmente quanto gli interventi di Lord Brinne fossero apprezzati dalla comunità degli appassionati di Ultima. La lapide che, all'interno di Ascension, si trova sulla collina del cimitero di Britain è un omaggio a Bill da parte della Origin.

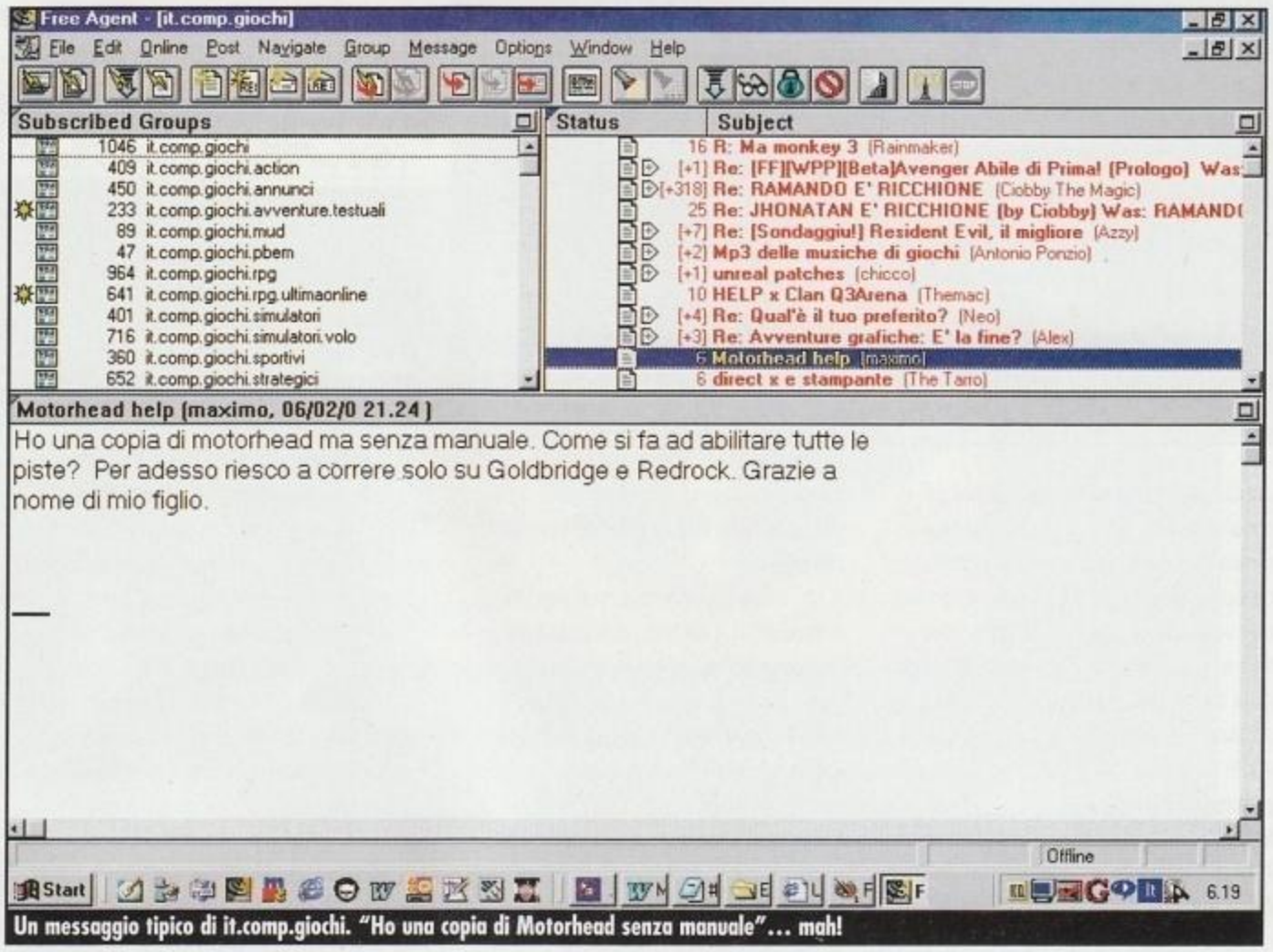


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

IL CASO IT.COMP.GIOCHI

Vi rendete conto che non esiste in Italia un newsgroup in cui parlare di videogiochi a 360 gradi? a cura di Gianluca Loggia

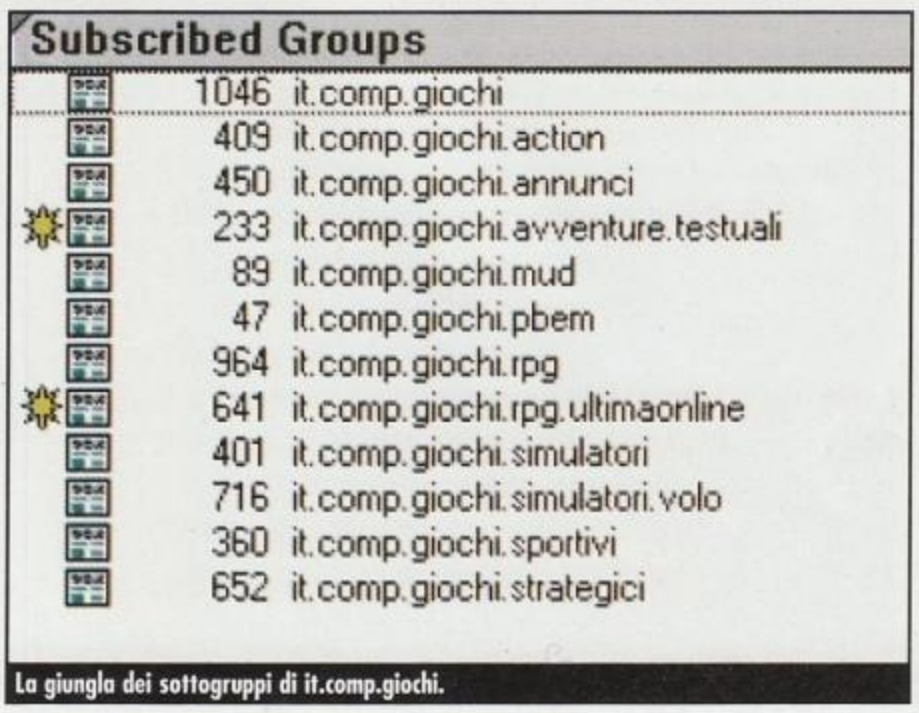
"Ciao a tutti! Qualcuno sa dirmi come si copia Scudetto 3? "Ragazzi, sono disperato! Ho assolutamente bisogno del file .exe di Superbike!"
"Se hai la versione originale di Moto Racer installata saresti così gentile da mandarmi il tuo registro di configurazione?"
"Vendo CD VERBATIM DataLifePlus fondo blu ideali per Playstation e CD Audio"
Questi sono solo alcuni esempi di ciò che è possibile leggere su it.comp.giochi, quello che dovrebbe essere il newsgroup italiano dedicato ai giochi per PC. Dovrebbe, perché, come avrete capito, non è. It.comp.giochi è invece un ammasso informe di messaggi insulsi su come crackare un gioco al fine di ottenerne una copia, thread sulla pirateria che non arrivano a nessuna conclusione, esempi di tutto ciò che non è netiquette e flame di vario tipo.



Un messaggio tipico di it.comp.giochi. "Ho una copia di Motorhead senza manuale"... mah!

I SOTTOGRUPPI

A questa situazione, che va avanti da diversi anni, non è mai stata trovata una soluzione, nonostante alcuni sporadici tentativi da parte di frequentatori realmente interessati a discutere di giochi per PC. L'anno scorso, in ogni caso, il disagio di alcuni abitudinari del gruppo ha portato alla nascita di nuove aree di discussione (sottogruppi di it.comp.giochi) destinati ad ospitare dibattiti sui videogiochi. Sono venuti fuori così i newsgroup it.comp.giochi.action, it.comp.giochi.rpg, it.comp.giochi.sportivi, it.comp.giochi.simulatori e it.comp.giochi.strategici. Questa soluzione, se da un lato ha permesso, ad esempio, agli appassionati di giochi di ruolo per computer di avere uno spazio in cui, finalmente, chiacchierare con tranquillità (senza essere disturbati dai messaggi sui crack o sui cd vergini da 80 minuti) dei propri giochi preferiti, dall'altro ha lasciato un po' sconcertati quelli che erano interessati alla discussione sui videogiochi in generale, senza divisioni per genere.



La giungla dei sottogruppi di it.comp.giochi.

IT.ARTI.VIDEOGIOCHI... E' SOLO UN SOGNO?

Sempre l'anno scorso, infatti, a un gruppetto di giocatori frequentanti la gerarchia it.* venne l'idea di fondare un newsgroup in cui parlare dei videogiochi non più dal punto di vista strettamente tecnico: per quello la divisione in sottogruppi di it.comp.giochi può andare benissimo. Un newsgroup in cui parlare di come il multiplayer si sta diffondendo e non di come gira Quake 3 su un PII 300, in cui parlare del momento particolare che stanno attraversando le avventure grafiche e non della soluzione di Monkey Island 3, in cui parlare di come PC e console si stanno influenzando a vicenda negli ultimi anni e non di quanto è bello il chip grafico della PlayStation 2. Insomma un'area in cui parlare di videogiochi a 360 gradi, un newsgroup sui videogiochi. It.arti.videogiochi in altre parole. Purtroppo il GCN (Gruppo Coordinamento News-It, ebbene sì, esiste un organo che bene o male decide come devono andare le cose nell'ambito della usenet italiana, almeno per quanto riguarda la creazione di nuovi gruppi) non ne volle sapere di accettare it.arti.videogiochi come nome per un nuovo gruppo, senza dare motivazioni valide per giustificare tale rifiuto. Per fortuna it.comp.giochi.arte, questo l'orribile nome (che, letto nel contesto dei sottogruppi di it.comp.giochi, fa pensare a un newsgroup dedicato ad improbabili giochi in cui si deve dipingere quadri o scolpire statue) che il GCN avrebbe concesso al nuovo gruppo, non è mai nato. Ultimamente su alcuni newsgroup della gerarchia it.* si è ancora parlato di it.arti.videogiochi, chissà che un giorno non ci si renda conto che anche i videogiochi, come il cinema, il fumetto o qualunque altro medium, sono degni di un newsgroup all'altezza.

PROSSIMAMENTE

Dal prossimo numero di Internet Village comincerà la rassegna dei sottogruppi di it.comp.giochi. Il prossimo mese guarderemo da vicino it.comp.giochi.rpg. Intanto i vostri consigli e le vostre critiche sono sempre ben accetti. Scriveteci o contattateci in IRC.

http://www.oldgamesitalia.net/

1999 L'ANNO DELL'OUTSIDER

Il futuro globalizzato e online del divertimento elettronico

a cura di Vincenzo Beretta

Come ogni anno, intorno a questa stagione le varie riviste di videogiochi *online* pubblicano i risultati dei loro sondaggi tra lettori e giornalisti specializzati sull'annata appena trascorsa. Questi sondaggi da sempre vantano due tradizioni: producono risultati inaspettati e si distaccano con impegno e costanza da quello che fu, durante l'anno, il mero successo commerciale dei titoli considerati.

Il 1999 non ha visto solo la Luna allontanarsi dalla Terra, ma anche il trionfo di due categorie di giochi tradizionalmente relegate ai "premi di consolazione": gli *outsider* (ovvero i titoli "promettenti" ma che non erano attesi e pompati come altri più blasonati) e i seguiti di giochi di successo. In questa nostra paginetta non ci concentreremo sui risultati di un sito particolare ma cercheremo di dare uno sguardo di orizzonte agli "Oscar di Internet 1999".

Il titolo di Gioco dell'Anno, ormai non vi è dubbio, va equamente diviso tra due titoli sbucati alle spalle di tutti: *Homerworld*, lo strategico in tempo reale spaziale della Sierra, e *Planescape: Torment*, il GdR della Interplay/Black Isle Studios che unisce il motore di *Baldur's Gate* alle atmosfere di *Fallout*. Questi due giochi hanno vinto praticamente ovunque, spesso (come su *Games Domain*) arrivando in appassionanti finali testa a testa. Andando nei generi specifici, è stato consenso generale che il 1999 non abbia prodotto un simulatore di volo dal fattore di WOW! che *Falcon 4.0* produsse nel 1998, ed anzi, considerando la definitiva "patchatura" dei *bug* del falco, secondo alcuni è stato lui in "vero" trionfatore della scorsa annata.

Sia come sia, *FS2000* della Microsoft è sembrato emergere nelle preferenze, un passo avanti a un altro simulatore civile: *Flight Unlimited 3* della Looking Glass.

Sul "fronte" dei giochi di strategia, oltre al già citato *Homeworld* hanno fatto piazza pulita il solito *The Operational Art of War 2* e il Microsoftiano *Age of Kings*.

Quest'ultimo ha anche raccattato un notevole consenso nelle categorie "miglior *sequel*" e "miglior gioco *online*", mentre nella categoria *online only* c'è stata una netta spaccatura: mentre la critica ha favorito *Asheron Call* (addirittura "Gioco dell'Anno" su *Gamespot*), il pubblico ha invece dato per l'ennesimo anno di fila la palma a *Ultima Online*. Un'altro *evergreen*, questa volta nel settore degli sportivi, è stato *FIFA 2000*, anche se (data la disparità di interessi sportivi tra Vecchio e Nuovo Continente) per questa singola categoria abbiamo considerato più le opinioni europee. Critica e pubblico si sono riuniti nel settore sparatutto 3D, con l'acclamazione unanime di *Unreal Tournament*. *Half Life: Opposing Forces* ha invece "vinto" come migliore espansione del 1999. Il titolo di "Delusione dell'Anno", invece, non ha visto nel 1999 una reale competizione. Fino a pochissimi giorni dall'uscita dei sondaggi sembrava che nulla potesse scalfire il trono di *Tiberian Sun* della Westwood, uno dei giochi più strombazzati e, al tempo stesso, privi di qualunque titolo di merito degli ultimi anni. Ma poi, proprio in extremis, è uscito *Ultima IX: Ascension*, e il finale della saga di Lord British nel giro letteralmente di pochi giorni ha saputo conquistare il non ambito titolo tra i giornalisti e i lettori di almeno tre siti diversi (uno su tutti *Gamespot*). Sicuramente innovativa è invece stata una categoria che non sapremmo in che altro modo definire se non con l'espressione "Ma perché Dio ce li ha mandati?" e che include qualsiasi titolo delle collane *Barbie*, *Pokemon* e *Giochi di Caccia Vari*.

Infine, credo che la Menzione Speciale dell'Anno vada ancora una volta a *Homeworld*, un titolo che aveva tra i suoi punti di forza una canzone originale composta dagli Yes, e che ha vinto premi a non finire per la Migliore Colonna Sonora "...malgrado la canzone degli Yes".

E anche per questo mese è tutto!

I "Re" della Notte degli Oscar...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

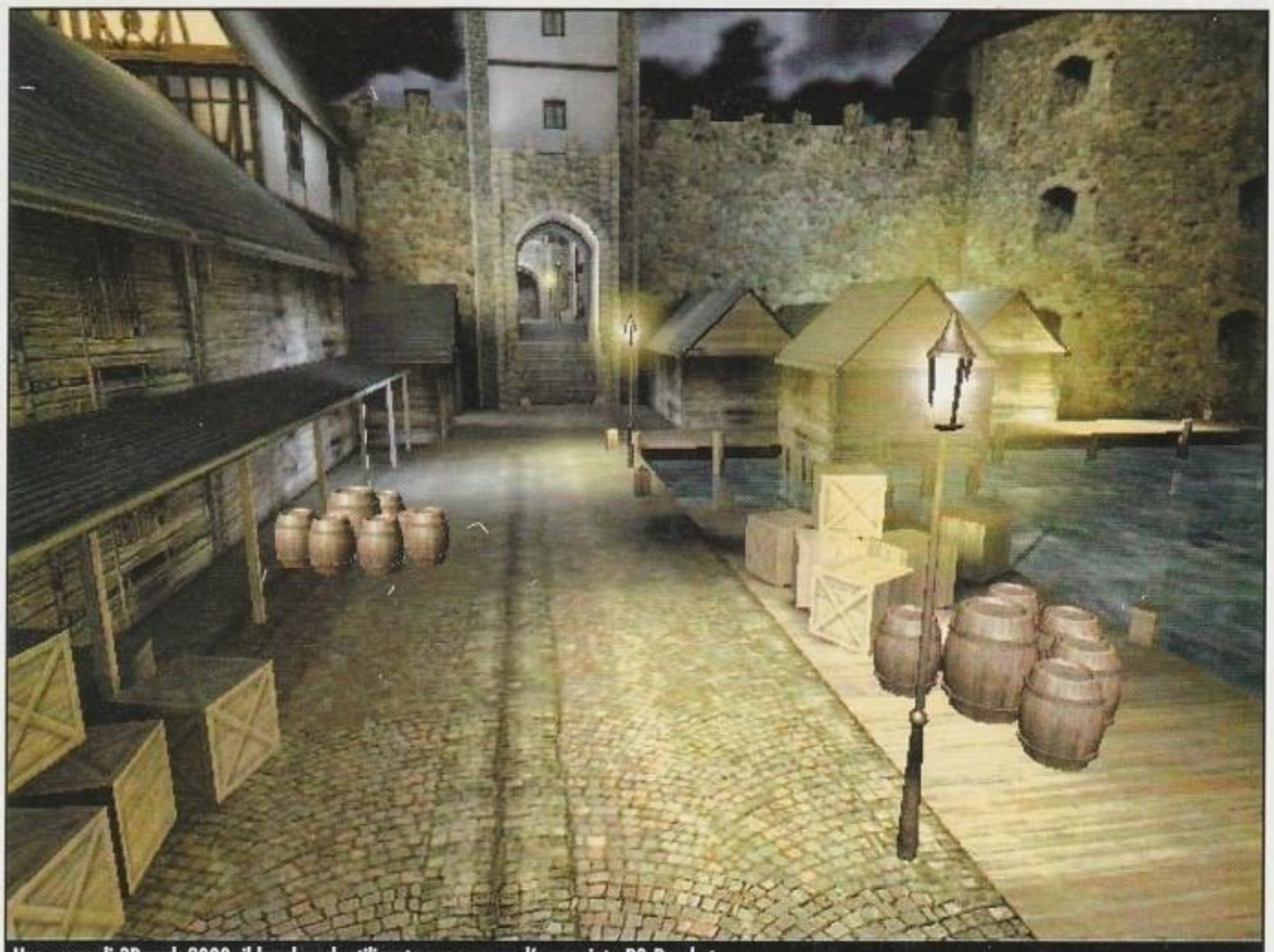
HERCULES PROPHET DDR-DVI E INTEL PENTIUM III COPPERMINE

Due dei componenti più costosi provati al microscopio. Valgono il vostro sudato denaro?

a cura di Davide Giulivi

Se pensavate che il Capitolo GeForce fosse definitivamente archiviato vi siete sbagliati di grosso. La Hercules, rinata come costola della Guillemot, ha seguito i dettami della Nvidia e ha sfornato la scheda ideale per le CPU ultraveloci. Noi non abbiamo resistito alla tentazione di abbinarla a un fiammante Pentium 3 Coppermine.

Forse alcuni di voi pensavano che nel mese di marzo avrebbero detto la loro chip quali Savage 2000 e Voodoo5. Purtroppo invece entrambi sono ancora (per almeno un mese) lontani dal raggiungere gli scaffali, un po' per colpa di qualche remota ditta Taiwanese produttrice di circuiti integrati e un po' perché le rispettive case madri hanno la smodata tendenza a bluffare... Costretti ad attendere per forza la dolce primavera per goderci qualche nuovo record in ambito Hardware? Niente affatto, perché nei negozi ecco ricomparire il vecchio simbolo della Hercules con la versione Double Data Rate del GeForce, l'unico abbinamento SGRAM-GPU che secondo gli ingegneri di Nvidia rende veramente giustizia al loro lavoro. Contemporaneamente poi ecco riempirsi i listini online di nuove CPU con nomi criptici quali P3 E/EB e Coppermine con frequenze che rincorrono i migliori Athlon. E' ora di buttare il vecchio Celeron 300 overclokkato alla velocità della luce? Scopriamolo insieme...



Una scena di 3Dmark 2000, il benchmark utilizzato per provare l'accoppiata P3-Prophet.

LA CPU

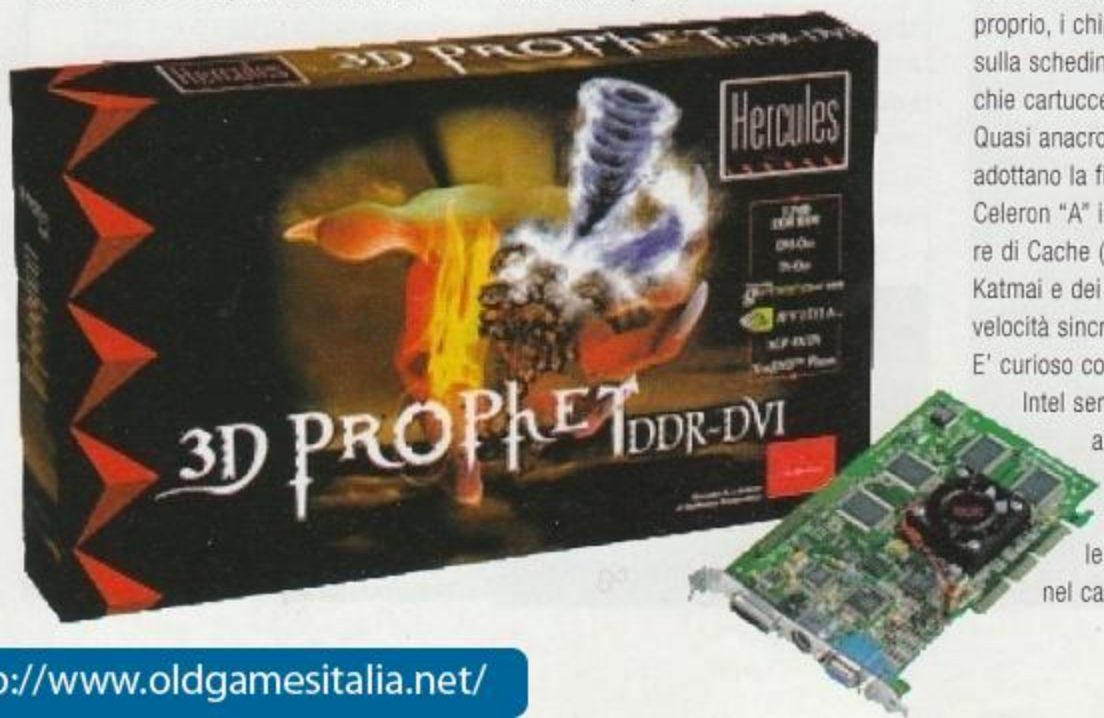
"Coppermine", erroneamente tradotto da molti in miniera di rame, credendo che questa CPU fosse la prima a utilizzare collegamenti in rame invece dei classici in alluminio (non è così, si tratta di un fiume nel New Mexico), è il nome con cui la Intel identifica i nuovi Pentium 3 a 0,18 micron dotati di cache L2 interna. Tutti i Pentium 3 fino ad oggi disponibili erano dotati di cache di secondo livello esterna al "core" vero e proprio, i chip erano infatti riconoscibili sulla schedina per Slot 1 tipica delle vecchie cartucce.

Quasi anacronisticamente le nuove CPU adottano la filosofia degli economici Celeron "A" inserendo una quantità minore di Cache (256Kb contro i 512 dei Katmai e dei vecchi Pentium 2) ma di velocità sincrona a quella del core.

E' curioso come lo schema adottato da Intel sembri specificatamente rivolto a noi videogiocatori, i programmi da ufficio o comunque di tipo gestionale godono di maggiori benefici nel caso di Cache di grandi dimensioni e non traggono invece grandi vantaggi dall'aumento di velocità della stessa, per il semplice fatto che nell'utilizzo di una interfaccia grafica come quella di Windows è praticamente impossibile prevedere quale sarà il prossimo comando dell'utente, per cui si ottengono migliori risultati "cacheando" il maggior numero di istruzioni possibili.

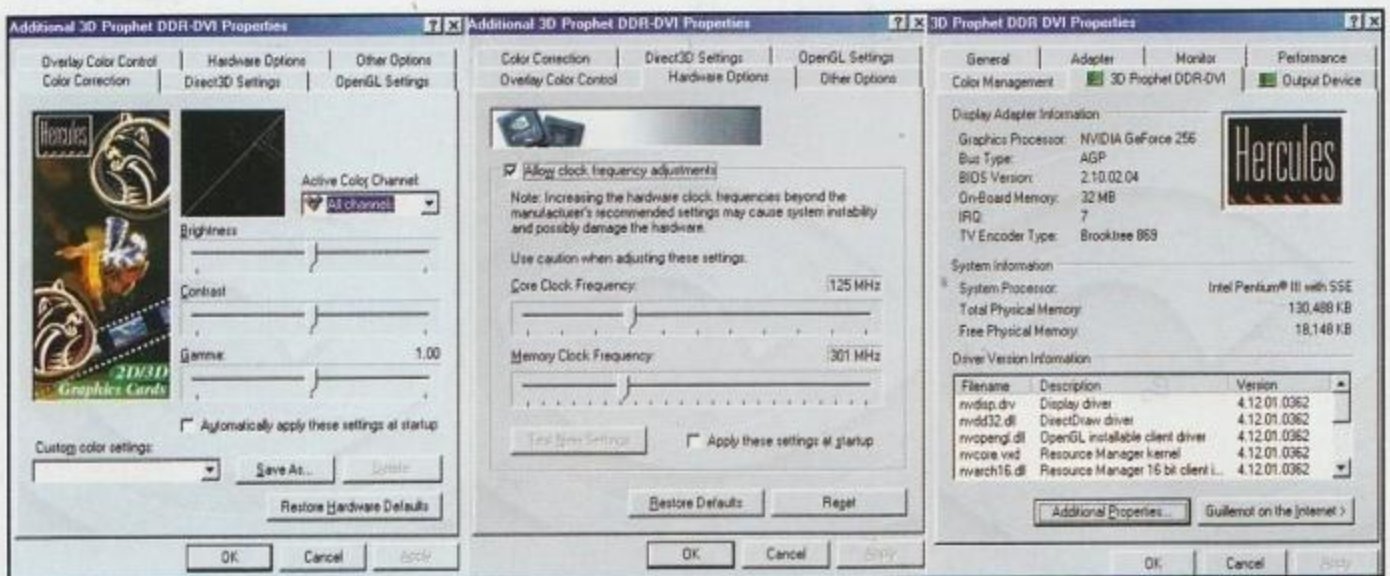
Nei giochi invece la stragrande maggioranza delle istruzioni è di tipo ripetitivo (mentre vi aggirate tra i meandri di un castello l'operazione e il dato necessari a modificare la posizione degli oggetti intorno a voi verranno riproposti alla CPU centinaia di volte al secondo) ed ecco il perché dei buoni risultati ottenuti dai Celeron.

L'altra grande novità riguardante le nuove CPU è la maggiore velocità di Bus, che nei modelli denominati EB abbandona i consoni 100 MHz e raggiunge quota 133.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco tre dei pannelli di controllo della DDR, notate la sliding bar per l'overclocking

Sappiamo già cosa state pensando, ovvero: Quali chipset supportano questa velocità? La risposta è che per ora le uniche schede disponibili in grandi quantità in grado di accogliere il Coppermine EB sono quelle basate su i810, la soluzione economica e priva di AGP pensata per gli uffici.

Un controsenso dite? Lo è in effetti, ma non è stata una scelta voluta, il nuovissimo Chipset i820, dotato di caratteristiche per certi versi rivoluzionarie è arrivato da pochissimo nei negozi di tutto il mondo e in un numero ancora limitato. Per quando leggerete queste righe però le prime Motherboard basate su quello che per quasi un anno la Intel ha chiamato "Camino" dovrebbero essere disponibili dal fornitore accanto a voi, vale la pena di comprarle?

UN CAMINO CHE FUMA, MA NON TROPPO.

I due chip SouthBridge-NorthBridge tipici delle serie LX-ZX-BX sono stati abbandonati da Intel che, nel nuovo Chipset, a sottolineare ancora di più il taglio con il passato, ha pensato di sostituirli con tre nuovi componenti:

MCH - *Memory Controller Hub* che si occupa del "Front Side Bus" (il canale di comunicazione verso il processore) portandolo a quota 133 nel caso fosse richiesto dalla CPU, gestisce inoltre il Bus verso la Ram e l'AGP nella nuova velocità 4X ICH- *Input/Output Controller Hub* che al il compito di gestire le periferiche PCI, il controller Udma 66 (velocità già adottata da tempo negli Hard Disk ma non ancora diffusa tra le piastre madri) e le due porte USB FWH - *Firmware Hub* un integrato dotato di 4 o 8Mbit di memoria non volatile necessaria al mantenimento del Bios di sistema, l'FWH è poi dotato di un sofisticato congegno per la creazione di numeri casuali che potranno essere utilizzati in futuro per inviare dati criptati in Internet con una maggiore sicurezza.

La caratteristica certamente più rivoluzionaria delle nuove schede è però l'utilizzo delle memorie Rambus, croce e delizia di Intel.

Tecnicamente la memoria Rambus non ha punti deboli: è costituita da moduli Rimm caratterizzati da frequenze di 200 o 400 MHz che vanno raddoppiate visto che si interfaccia all'MCH in modalità doppio fronte, cioè invia due dati per ogni impulso elettrico (un concetto che ritroveremo più avanti parlando della Prophet DDR).

State sbavando al pensiero di una Ram potenzialmente 8 volte più veloce di quella attuale? Calmate i bollenti spiriti, le Dimm attuali infatti operano (sui chipset Intel) a 100 MHz inviando 64 Bit ad ogni ciclo, mentre le Rambus possono si raggiungere quota 800 MHz, ma inviando soltanto 16 Bit alla volta. Nel migliore dei casi quindi il vantaggio sarebbe nell'ordine del 100% e non oltre.

Prima di uscire con il portafoglio in mano vi sveliamo però anche il rovescio della medaglia, la Rambus è CARA, raggiungendo in alcuni listini un prezzo sestuplo a quello della SDRam. Non bastasse questo a dissuadervi (avete vinto il totogol?) sappiate che il vero problema è trovarla. Il numero di esemplari è tanto limitato da far credere che soltanto i recensori di Hardware le abbiano viste.

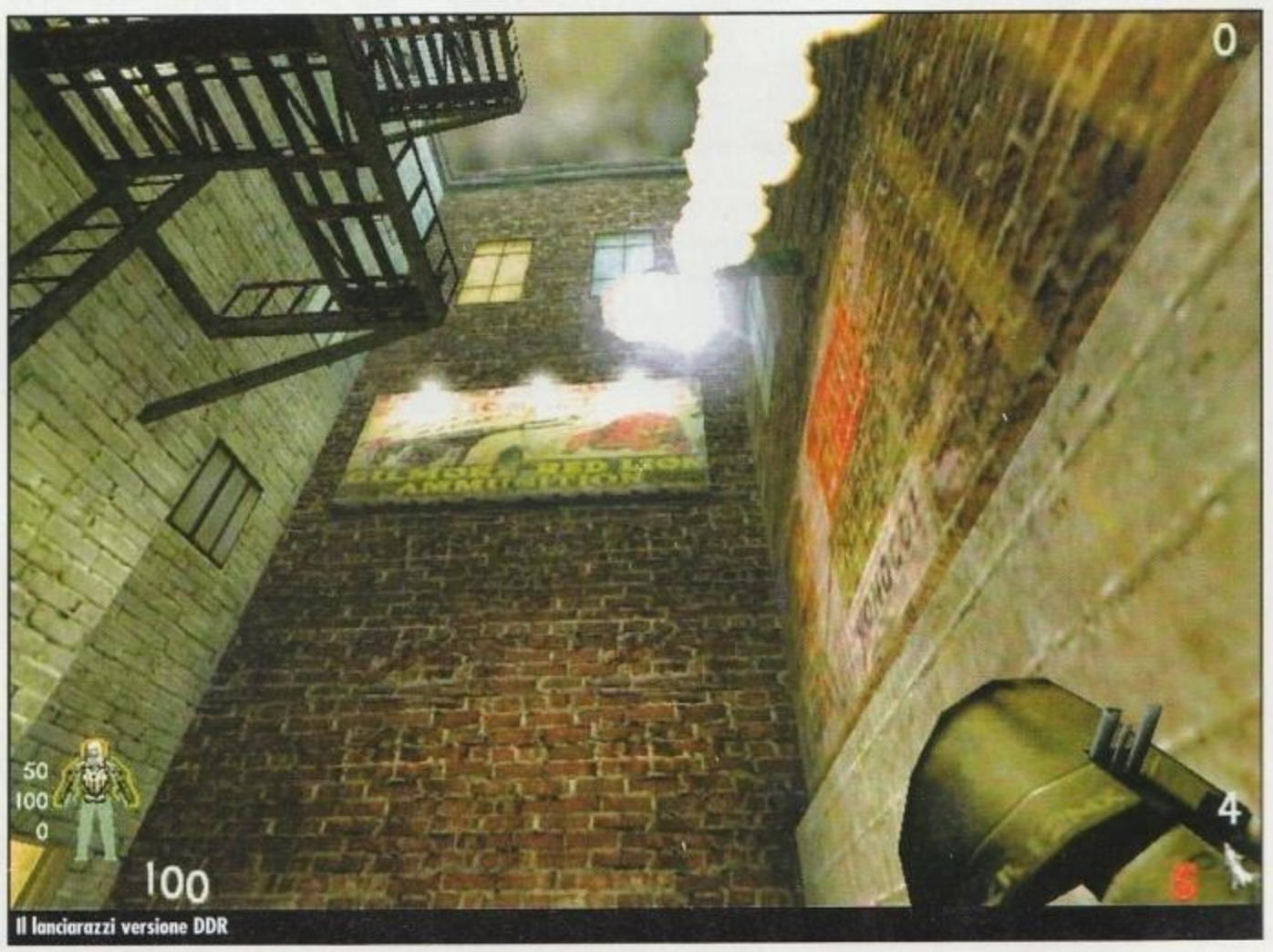
Resesi conto del problema le case produttrici di schede madri si sono affrettate a produrre delle cartucce di conversione, da inserire dentro gli slot RIMM della Rambus, dotate di un Memory Translator Hub, che consentono di utilizzare le normali DIMM a 100 MHz sacrificando ogni velleità velocistica per permettervi di lavorare comunque.

Tutta questa dissertazione sul nuovo Chipset vi è stata propinata per farvi capire che nelle intenzioni di Intel i Coppermine dovrebbero essere abbinati a questa nuova piattaforma, in grado di metterlo in una posizione di vantaggio rispetto all'Athlon di AMD. Ciononostante nulla ci vieta di montarli su una fidata BX...Cosa da noi fatta in attesa di ricevere la Asus P3C-2000 (che recensiremo il mese prossimo).

AI LIMITI DELLA LEGGE.

Il Coppermine da noi provato è di tipo "Socketed", non è cioè confezionato nella cartuccia tipica dei primi Pentium 3, ma adotta la forma degli ultimi Celeron. Attenzione però! Non è possibile montarlo su schede dotate del classico socket 370 perché la nuova CPU utilizza due piedini in più.

Insieme al nuovo formato sono uscite anche delle schedine di conversione, del tutto simili a quelle già viste per i Celeron, che consentono l'utilizzo di quasi tutte le schede dotate di Slot 1 ("quasi" perché vanno escluse le vecchie LX con bus a 66 e le prime BX non in grado di



Il lanciarazzi versione DDR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

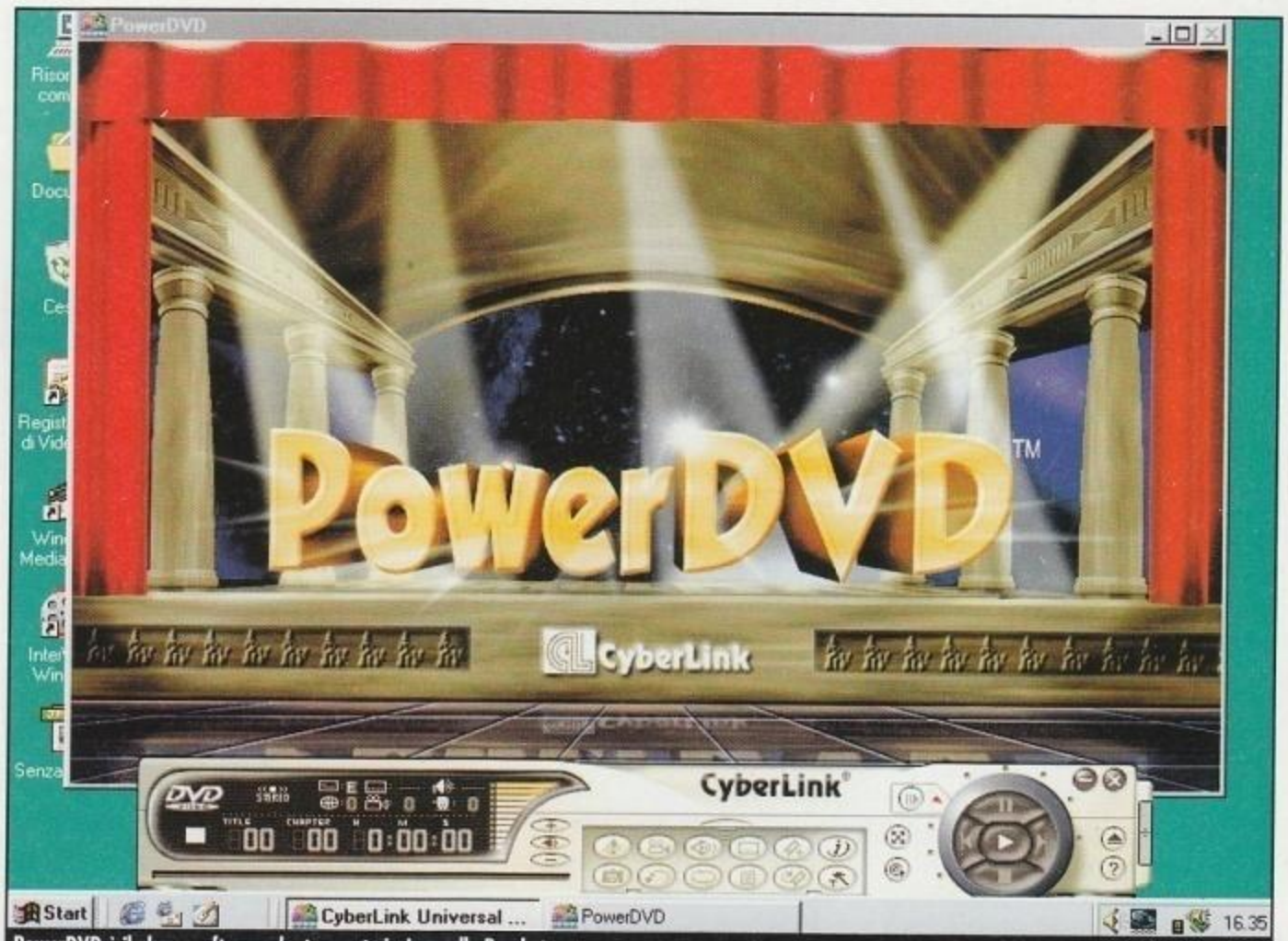
http://www.oldgamesitalia.net/

Il P3 E è si venduto in formato socket, ma la cartuccia necessaria alla dissipazione gli restituisce il tipico aspetto dei Katmai

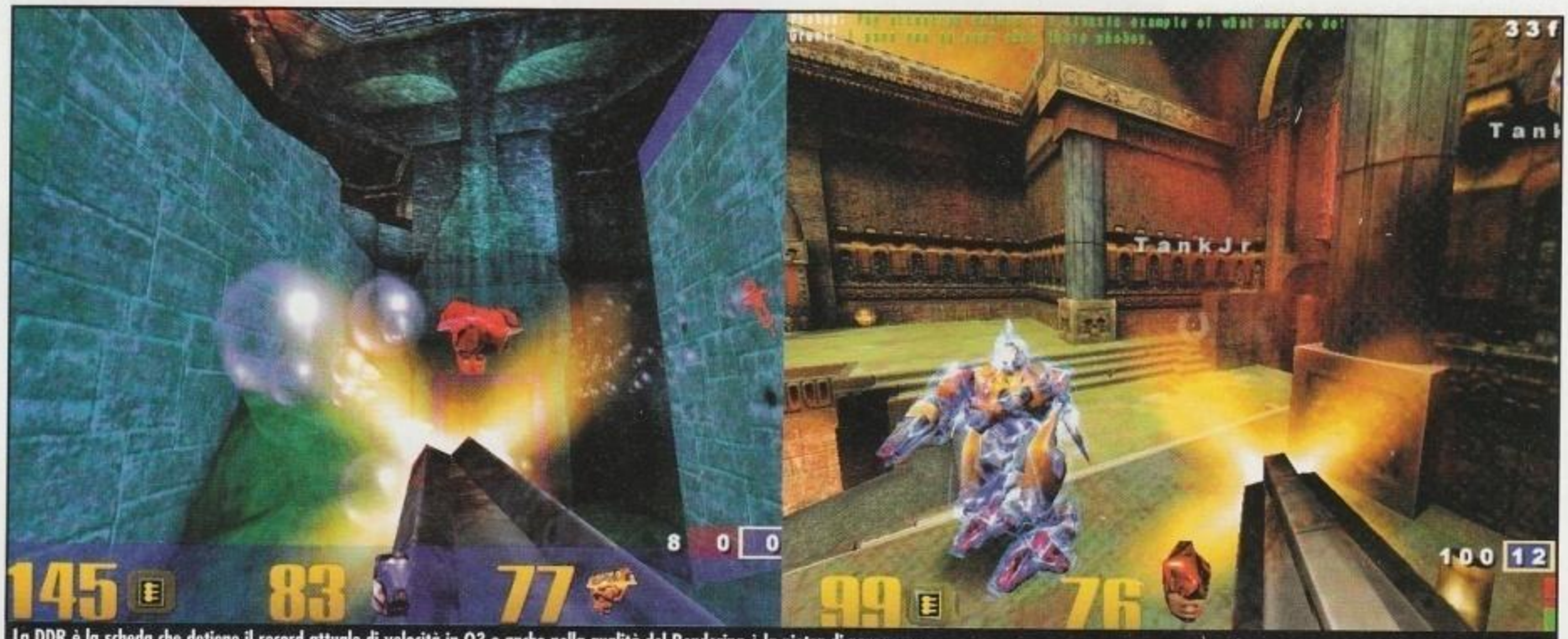
fornire l'alimentazione di 2V necessaria).
Noi abbiamo provato un P3 E da 600 MHz (Bus a 100 MHz) su una Asus P2-99 e 256Mb di Sdram. Dopo avere effettuato alcune prove alla velocità di fabbrica abbiamo provato a overclokkare la CPU. Come intuibile alla Intel hanno ripreso a bloccare i moltiplicatori, quindi l'unica via era quella di aumentare la velocità del bus.
Alzandola a 120 MHz la CPU è arrivata a quota 720 MHz mantenendo una stabilità pressoché perfetta.
Attenzione però, le capacità di overclocking variano in maniera notevole da esemplare a esemplare e sono legate anche alla qualità della MotherBoard e della Ram (praticamente impossibile riprodurre una situazione come quella da noi raggiunta senza le necessarie Dimm da 133 MHz).
A questo punto quello che ci serviva era una scheda video all'altezza della situazione.

L'ERCULEO PROFETA

Se vi sembra curioso che sia la Guillemot che la Hercules abbiano adottato lo stesso nome per le loro GeForce è bene che sappiate che la gloriosa casa americana è stata acquistata alcuni mesi orsono dal colosso francese.
Nei piani dei manager transalpini la Hercules si specializzerà nei prodotti di fascia alta e la Prophet DDR/DVI, con il suo prezzo di lire 689.000 ne è un chiaro esempio.
La scheda si basa sull'ormai onnipresente GeForce di Nvidia a cui abbina 32 MB di Sgram DDR di Infinenon tecnhologies (Siemens). La RAM di tipo Double Data Rate ha la capacità di inviare un numero doppio di dati rispetto alla Sdram classica per ogni ciclo di clock,.
Di primo acchito il nostro pensiero era che un aumento di prezzo di circa 180.000 lire rispetto ai modelli tradizionali difficilmente sarebbe stato giustificato dall'aumento di performance, ma abbiamo dovuto ricrederci.
La Prophet DDR è un vero bolide sia alle basse che alle alte risoluzioni e il Fill Rate del GeForce può finalmente dare il meglio di se, anche a quota 1024*768 32 Bit.
E' proprio nell'utilizzo della modalità a 16 milioni di colori che la Prophet fa sentire i 4,6GigaByte al secondo di banda passante raggiungendo quota 58Fps in modalità High Quality (32Bit e livello massimo di Texture in Quake3) con l'ultimo nato di casa id. In realtà la DDR non fa altro che darci i numeri che ci saremmo sempre aspettati dalle GeForce; numeri non raggiunti dai modelli dotati di Sdram, dove la GPU non riceve la quantità di dati che sarebbe effettivamente in grado di gestire, altrimenti non si spiegherebbe perché a parità di CPU c'è, di media, uno scarto di 5-8 fotogrammi e il delta aumenta salendo di risoluzione e profondità rendendo (fino alla uscita del Voodoo5 5000) la Prophet DDR la scheda da adottare nel



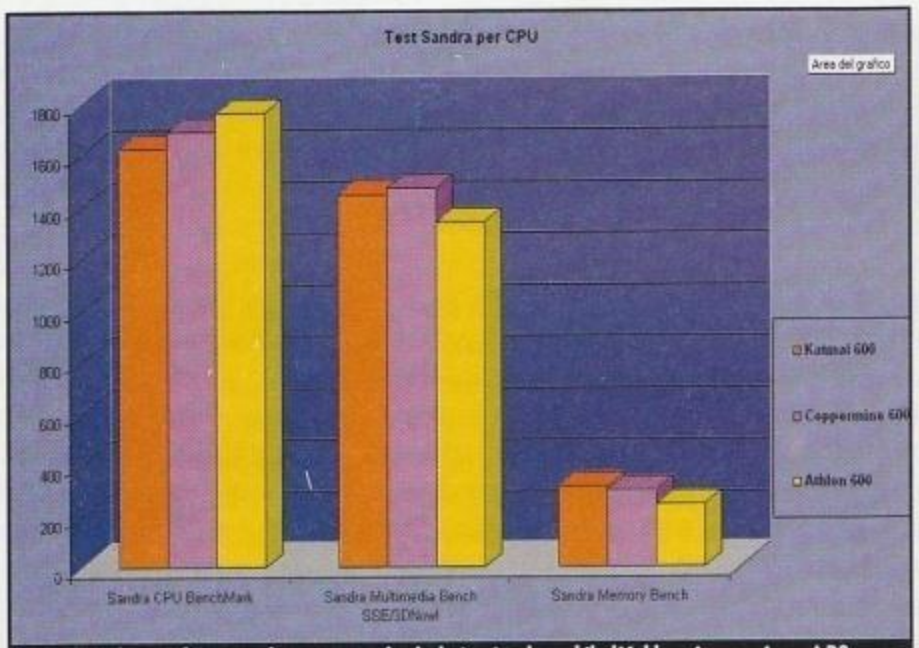
PowerDVD è il player software che troverete insieme alla Prophet.



La DDR è la scheda che detiene il record attuale di velocità in Q3 e anche nella qualità del Rendering è la pietra di paragone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il Benchmark "Sandra" sottolinea come nel calcolo in virgola mobile l'Athlon sia superiore ai P3, quando però subentra l'utilizzo delle istruzioni SIMD il Coppermine riprende la testa. Il Terzo valore "memory" premia la maggiore velocità della Cache L2 del P3 B.

caso abbiate un monitor da 17-19 pollici che renda giustizia ad un Rendering a 32Bit. Per coloro che non conoscono ancora l'ultimo pargolo di Nvidia elenchiamo brevemente le caratteristiche principali: Transformation&Lightning in Hardware, Texture Compresse DXTC, 480Mtexel/Mpixel, Cube e Bump Mapping. La Prophet si conferma una ottima alternativa all'upgrade della CPU. Non contenti di averla spinta ai suoi limiti abbinandola ad un CPU veloce l'abbiamo montata su un Celeron a 333 MHz con cui il demo 1 di *Quake3* è passato magicamente dai 31 fps ottenuti con un Voodoo3 3000 a 42 fps, un chiaro sintomo del vantaggio apportato dal T&L in Hardware.

Ancora più notevole il risultato di 3Dmark 2000 (utilizzato perché non ci sono ancora titoli Direct3D che sfruttino le funzioni T&L) con cui il Celeron ha raggiunto i 2336 punti, un punteggio che, senza T&L Hardware è avvicinabile soltanto da una CPU da 500 MHz.

Molto meno eclatanti i valori riscontrati nei titoli privi di accellerazioneT&L. In *Unreal Tournament* la velocità è si soddisfacente, ma non si avvicina ai "miracolosi" livelli di *Quake 3*. Il GeForce si conferma quindi un po' sprecato nella maggior parte dei titoli attuali che traggono beneficio soltanto dall'alto Fill-rate senza sfruttare tutte le altre sofisticate caratteristiche della GPU.

Nel caso siate proprio malati la Hercules offre la possibilità di overclokkare sia l'NV10 che la Sgram direttamente dai driver.

Noi abbiamo osato fino a 160/370 MHz: anche la risoluzione di 1200*968 è diventata fluida come l'acqua. Per vedere delle differenze dovrete però essere dotati di un Athlon/Pentium veloce come il nostro perché al di sotto dei 500 MHz la Prophet semplicemente non riceve abbastanza vertici dal Bus AGP da poter essere stressata alla velocità di default. La scheda è dotata di una uscita SVHS per gustarsi i DVD sul Televisore e sciorina nientemèno che la prima uscita Digital Video Input del mercato.

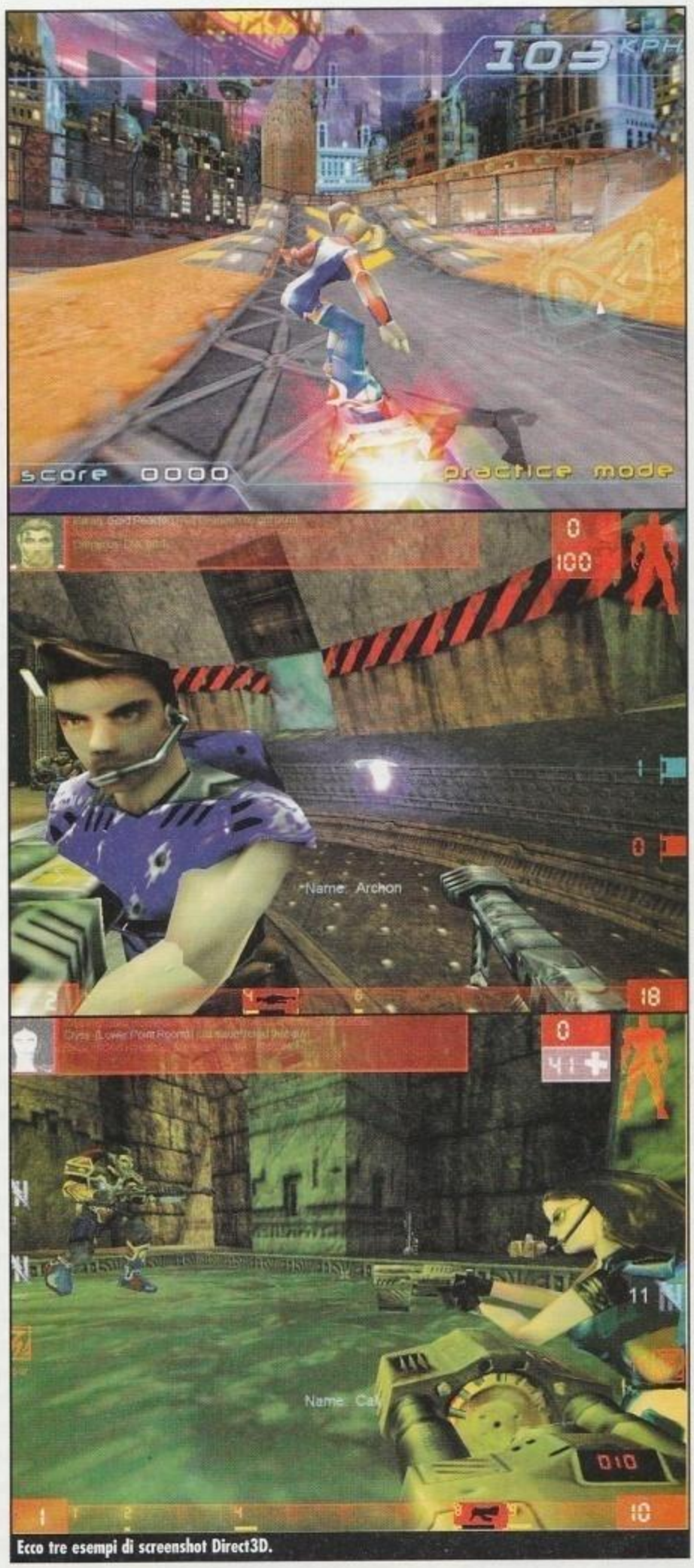
Lo standard DVI non è ancora diffuso tra i produttori di monitor ma in futuro consentirà una connessione completamente digitale in cui la conversione in analogico avverrà soltanto all'interno del display LCD.

Un sistema che consentirà una qualità delle immagini superiore a quella tipica attuale.

I RISULTATI?

Naturalmente non c'è gioco che non venga sminuzzato da una configurazione simile, ma il nostro intento era di verificare se le modifiche apportate alla famiglia Pentium dessero realmente dei vantaggi. Un aumento in effetti c'è, rispetto ai P3 Katmai di pari velocità, ma rimane nell'ordine del 15% e soprattutto il Coppermine continua a rimanere, perlomeno nei giochi dove la FPU ha una importanza maggiore, un filo indietro rispetto ad un Athlon di pari frequenza (anche se il gap si riduce in maniera sensibile). Una mezza delusione considerando che per il modello da 650 MHz bisogna sborsare all'incirca 950.000 lire. Le nuove CPU di Intel sono purtroppo l'unica soluzione per chi voglia allontanarsi dai limiti del vecchio Celeron e abbia una Motherboard BX, a tutti gli altri consigliamo però l'acquisto di un Athlon che costa di meno ed è più veloce. A breve poi saranno disponibili le Motherboard con Kx133 che doteranno i processori di AMD di prelibatezze quali AGP4X, ATA 66 e bus a 133 MHz senza i problemi riguardanti la Rambus (il Kx133 di Via utilizza le più comuni PC133).

Il prossimo mese proveremo il Coppermine su una scheda i820, ma abbiamo come l'impressione che Intel dovrà impegnarsi con Williamette per riprendersi la corona di "regina delle CPU". Per quanto riguarda la Prophet DDR possiamo tranquillamente dire di trovarci dinanzi alla scheda perfetta per il giocatore "HardCore" che troverà nella Hercules un'alleata a cui affidarsi per le più tirate partite online.



Ecco tre esempi di screenshot Direct3D.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

Il fatto che, il 17 febbraio, sui siti di tutti i maggiori produttori di hardware siano miracolosamente comparsi i driver compatibili con Windows 2000 mi fa pensare che la sana abitudine di ridursi all'ultimo momento per "fare i compiti" non sia una prerogativa dei soli studenti italiani. E mentre dalle varie riviste fioccano notizie riguardanti le miracolose capacità del nuovo sistema operativo (evidentemente non hanno provato a lanciare Expendable, che non vuole saperne di partire, perdendo così anche la sua ultima utilità di buon benchmark Direct3D) noi rispondiamo a ben più pressanti quesiti: perché non posso gustarmi Bishop doppiato in cinese?

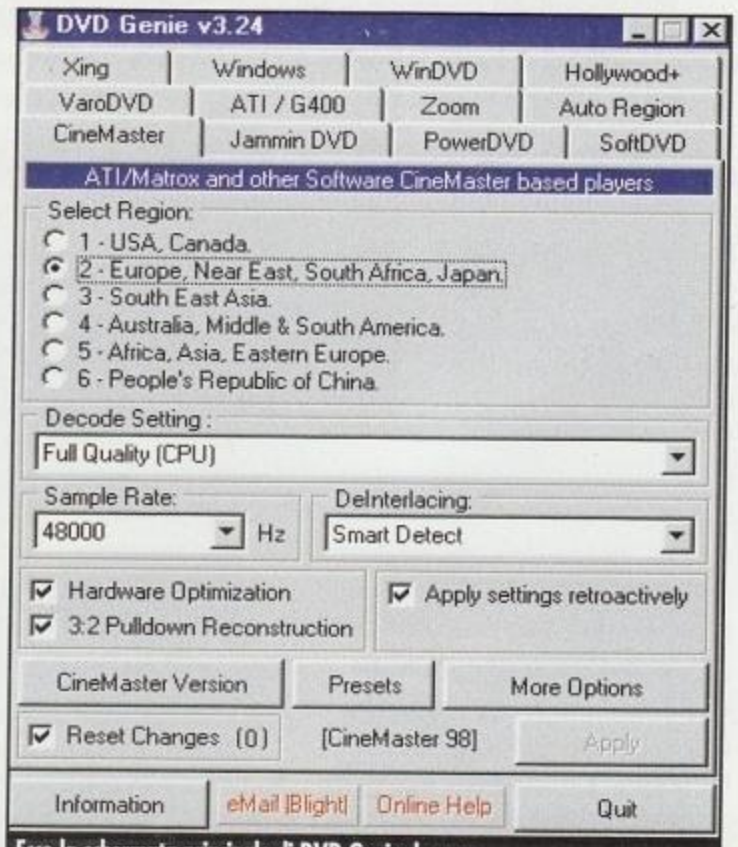
A cura di Davide Giulivi (dgiulivi@iol.it)

Caro Quedex,
da circa un mese mi sono dotato di un sistema piuttosto potente: un Athlon 650 con 128 MB di RAM, SB Live!, DVD Pioneer 10x e 3D Prophet (la scheda video basata su GeForce di casa Guillemot). Tra le varie cose mi aspettavo di potermi gustare i film in DVD sul mio PC, senza particolari sofferenze. Ebbene sono indignato per la meschina cecità con cui tanto la Xing Labs quanto la InterVideo hanno dotato i loro lettori DVD software (rispettivamente XingDVD e WinDVD) di assurde limitazioni di utilizzo. Parto col biasimare il prodotto di InterVideo: questo mi è impossibile da usare, in quanto non consente la riproduzione dei dischi su schede video dotate di uscita TV!!! Quindi non solo non posso vedere i film sul mio TV Color, ma neppure sul monitor! Credo che sia uno dei sistemi antipirateria più stupidi e deleteri per gli utenti onesti che abbia mai visto. Quello che più mi fa imbestialire è che l'unico modo di ovviare al problema, come la stessa InterVideo consiglia, sarebbe quello di disabilitare (dicono via software) l'uscita TV. Peccato che non sia riuscito a trovare da nessuna parte una simile funzione per la mia 3D Prophet, neppure via hardware. Pazienza, mi sono detto, userò il XingDVD. Tuttavia questo software, installato sotto Win98, impone che gli unici DVD utilizzabili siano quelli appartenenti alla stessa regione del sistema operativo. Ovvero io che ho Win98 italiano ho il lettore bloccato sulla regione 2 e non vi è modo di cambiarla, se non installando una versione straniera (a esempio americana) di Win98 o addirittura un sistema operativo diverso. Visto che mi ero appena procurato il cofanetto 'Alien - the Legacy' importato dagli USA, puoi capire la mia delusione. Infine ho notato che pure coi DVD italiani (in particolare con quello di The Matrix), in qualche occasione il video si blocca per qualche secondo, per poi riprendere a la normale visualizzazione dei fotogrammi. Può questo essere dovuto alla necessità di pulire il disco o il lettore (che fra l'altro sono entrambi nuovissimi)? O è un ennesimo difetto del XingDVD? Ti chiedo dunque aiuto: mi sai dire se esiste un modo per disabilitare la mia uscita TV? Oppure un rimedio software? Sono talmente disgustato dalle due aziende che sarei anche disposto a scaricare un eventuale crack illegale (e t'ho detto tutto). Oppure esiste qualche altro lettore DVD software di buona qualità, ma che non presenti queste (ma sì, diciamolo pure) rogne? Grazie e complimenti per la rubrica, nonchè per l'intera rivista

Lorenzo 'Chinnico' Perugini

Intanto un saluto al vecchio Chinnico, chimico di nota fama sempre disponibile a sollevarti l'umore facendosi fraggare sui server di NGI. La scelta di bloccare la riproduzione di DVD Video in presenza di una scheda video dotata di uscita TV attiva (è quasi sempre possibile disattivarla dai menù presenti in Proprietà Schermo/Impostazioni/Avanzate/Scheda) riguarda soltanto alcune versioni di Win DVD; più precisamente la versione stand-alone scaricabile a pagamento e quella presente nella confezione delle SB Live! Le versioni date in bundle ad alcune schede (Voodoo3 a esempio) hanno rimosso questa limitazione. Perché? Il problema risiede nel sistema di protezione Macrovision, scelto dalle case cinematografiche come ultima protezione dal possibile riversamento dei titoli in DVD su cassetta VHS. Se la scheda è conforme alle specifiche Macrovision nell'encoder TV (un Brooktree 869 nel caso della Prophet) è presente la circuiteria necessaria a far si che il segnale TV in uscita sia trattato in modo da poter essere benissimo riprodotto dal Televisore, ma non registrato da un VCR che perderebbe spesso la sincronia provocando notevoli sbalzi di luminosità. L'incertezza riguardante la conformità della periferica ha spinto la InterVideo ha scegliere questo drastico metodo che però non ha scopo di esistere in una versione data in bundle con un specifico prodotto di cui si conoscono benissimo le caratteristiche. Ecco il motivo per cui il lettore Xing da te trovato nella confezione ti permette di utilizzare tranquillamente l'output TV. Nel caso comunque non si disponga di altri Player software è di norma sufficiente disattivare l'uscita TV per potersi gustare i film su monitor. Gli ultimi driver della Prophet, lasciate tutte le impostazioni di default, consentono tranquillamente la riproduzione anche con Win DVD, controlla quindi di avere l'ultima versione e non utilizzare i refence di Nvidia, che probabilmente non informano in modo dettagliato il player riguardo all'encoder presente. A questo punto però rimane il limite della zona di riproduzione con cui le case di Hollywood hanno suddiviso il pianeta nel tentativo di rendere impossibile la vendita di titoli che potrebbero essere ancora in programmazione nelle sale (il caso più clamoroso è quello di The Blair Witch Project, non ancora uscito nei cinema italiani ma già disponibile in lingua inglese per Zona 1). La risposta è l'ormai mitico DVD Genie, un programma freeware di piccole dimensioni che modifica le voci, annidate nel registro di Windows, riguardanti l'identificazione della Zona di appartenenza del sistema operativo. L'elenco include pressoché tutti i player disponibili , compresi quelli specifici per schede ATI e Matrox. Una volta scelta la zone a cui "si vuole appartenere" è sufficiente lanciare la riproduzione et voilà! Ecco che Ripley imbraccerà il lanciafiamme anche sul territorio nostrano. DVD Genie è recuperabile da: http://www.dvdutils.com

Vista la sua dubbia legalità è probabile che il sito non abbia lunga vita, ma è comunque sufficiente un qualsiasi motore di ricerca… Certo è che questi ostacoli alla duplicazione interessano maggiormente i possessori di lettori DVD "canonici", su PC sono entrambi facilmente aggirabili attraverso dei Crack. Perfino il famigerato CSS (Content Scrambling System) un codice di criptazione che avrebbe dovuto impedire la riproduzione digitale dei file VOB (componenti il film vero e proprio) dal DVD originale a un DVD-R (creando una copia perfetta quindi) è stato aggirato, gettando nella disperazione le Major che confidavano in un supporto teoricamente inattaccabile dalla pirateria e da cui quindi incasseranno qualche fantastiliardo in meno.
L'ultimo quesito riguarda il temporaneo "freeze" delle immagini in alcune scene. Le riprese in questione sono quelle dotate di maggiore azione, e non a caso. Uno dei termini che più spesso vengono citati quando si parla di accelerazione video è "Motion compensation" ed è proprio la funzione chiamata in ballo dalle



Ecco la schermata principale di DVD Genie, la zone di riproduzione sono alla nostra mercè

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scene in cui la macchina da presa è in movimento. La compressione Mpeg2 riduce infatti il numero dei dati modificando solo i pixel differenti tra i vari fotogrammi. Evidentemente questo sistema risulta valido solo nel caso la telecamera sia ferma, perché durante un inseguimento non vi sono, difatto, pixel statici. Per evitare che la compressione scompaia del tutto vengono creati dei vettori che cercano di predire in quale direzione si troverà ogni pixel nel fotogramma successivo, ecco il perché del nome "compensazione di moto". Il GeForce non è dotato di questa caratteristica (lo sono le Savage di S3 e le Rage 128 di ATI, che si occupano anche di altre funzioni quali l'IDCT), ma poco importa visto che il tuo Athlon può tranquillamente svolgerlo utilizzando con una frazione della sua potenza di calcolo. Il collo di bottiglia è dato invece dal Bus di sistema che, soprattutto in Matrix, dove le scene girate con la tecnica "Bullet" si alternano a repentini scatti di angolazione, vede impegnato il ChipSet nella gestione di picchi di dati non ancora compressi. Il difetto scomparirà quindi o con l'arrivo di schede video maggiormente adatte la riproduzione Mpeg2 o con la diffusione degli standard AGP4X e ATA 66.

Egregio Lorenzo,
La modifica dei player standalone per la riproduzione DVD al fine di renderli compatibili con zone differenti dalla 2 europea è ormai pratica quotidiana, quasi quanto il famigerato "chippaggio" delle PSX.
A differenza di quest'ultimo caso, però, la modifica di un lettore DVD da tavolo non serve per usufruire illegalmente di un Software pirata, ma semplicemente per poter sfruttare tutte le caratteristiche del proprio lettore. Non è illegale comprare un film o un cofanetto negli Stati Uniti, perché dovrebbe essere illegale vederlo? Il lettore l'hai pagato e hai il diritto di farne ciò che ti pare (fermo restando il fatto che la garanzia verrà invalidata), il disco anche. Non rubi a nessuno, ti pare?. Nessuno può dirti che marca benzina puoi mettere nella tua automobile o quale versione di *Gabriel Knight 3* devi installare sul tuo PC. Questa è una crociata che gli appassionati di Home Theather e le riviste specializzate stanno conducendo da tempo, vista l'assurdità del blocco regionale (e pensa che hanno tenuto lo standard DVD a prendere polvere per anni proprio per studiare questa schifezza di divisione). Ora, quello che non può essere illegale sul lettore da casa, perché deve essere considerato tale su quello per PC? Il lettore è tuo e sei liberissimo pure di aprirlo, fonderlo e prenderlo a martellate. Il problema sul PC è che esiste un altro elemento: il software di riproduzione non ti appartiene e non lo puoi legalmente modificare. Quindi, se la sostituzione del firmware del tuo lettore è sufficiente a sbloccare le zone, a mio parere sei nella perfetta legalità, diversamente no. Gli importatori italiani che si lamentano per questo stato di cose dovrebbero semplicemente capire che per evitare che il pubblico vada a cercarsi i titoli all'estero basterebbe che realizzassero dei titoli qualitativamente all'altezza per il mercato italiano. Ma Die Hard 3 e The Heat - La Sfida, le edizioni europee "povere" rispetto alle "sorelle" americane, la totale assenza di un parco titoli decente (ho appena visionato uno stupendo Highlander - Director's Cut con audio rimasterizzato in 5.1... chiaramente Zona 1) sono lì a dimostrare che limitare la scelta solo all'Italia o all'Europa non solo limita la sacrosanta libertà di scelta di tutti noi, ma peggio ancora permette a produttori non all'altezza di prenderci in giro, ancora un volta, rubandoci dei soldi. Sleepers insegna.

Simone Soletta

Ciao qued, mi serve un piccolo aiutino, allora il problema è questo: ho un hd western digital da due mega che vorrei metter sul mio Pc per installare linux. Ho anche un altro hd sempre western digital da 8 GB che funziona benissimo. Però quello da due giga non ha nessuna partizione, quindi io volevo crearne una nuova con fdisk. Fdisk, purtroppo, pur riconoscendomi l'hd non mi lascia creare ALCUNA partizione dandomi un errore "divide by zero". Ho provato anche col programma della Powerquest "Partition Magic" senza alcun risultato perchè neanche mi riconosce l'hd. Avevo pensato a fare anche una formattazione a basso livello dal bios però il mio (award) non ha questa possibilità. La mia configurazione è la seguente: P3-450, 128MB di Ram, m/b p3bf, due hd sopra citati, cdrom pioneer 36x. Fammi sapere, grazie ! Emanuele .

Il Data Life Guard Tools, un programma reperibile gratuitamente dal sito Western Digital (http://www.westerndigital.com/service/ftp/dlgtools/dlgt22.exe) dovrebbe risolvere i tuoi problemi. E' sufficiente eseguire o unzippare (è autoestraente) il file in una cartella vuota, seguendo le istruzioni verrà creato un disco bootabile con l'utility. Permette di creare partizioni con Fat 16/32/NTFS scegliendo la dimensione di ognuna di esse. Trattandosi di un modello vecchio è sicuramente supportato anche da EZ Drive, altro programma che trovi nella stessa pagina. Entrambi funzionano soltanto con HD Western Digital.

Ciao Davide,
mi è capitato di leggere in più siti che il design interno dei Pentium 3 è lo stesso utilizzato dai vecchi Pentium Pro…come è possibile? Il PPro era già in vendita nel 1996, mi sembra impossibile che sia stato recuperato per i processori successivi… Sarebbe come dire che per sconfiggere l'Athlon la Intel avesse soltanto spinto a più alta velocità un processore obsoleto. Negli stessi articoli si accennava poi al prossimo arrivo di un processore completamente nuovo, ne sai qualcosa?

Ciao Vla

Ciao Very Large Array, (perdonami, ma mi sovviene solo questo significato, nessuna news da Vega?) Dire che il Pentium 3 è un Pentium Pro "pompato" è forse un po' eccessivo, ma non del tutto falso. Il "Core" principale, che si occupa di decodificare le istruzioni x86 vecchie di 14 anni, è infatti il medesimo e ha trovato posto non solo nel P3 ma anche nel P2 e in tutte le incarnazioni del Celeron. A questo nucleo centrale però sono state aggiunte in un primo tempo le nuove istruzioni MMX (che vennero anche inserite nei Pentium 1 a 166-233Mhz, ma in una versione limitata che ne impediva l'utilizzo contemporaneo ai calcoli in virgola mobile) e in seguito le più recenti istruzioni SSE, esclusiva dei P3. In realtà i recentissimi Coppermine (Pentium 3 dotati 256 Kb di cache L2 sincrona alla velocità del Core) sono più simili al design del Pro originale di quanto non lo fossero i precedenti P2/Katmai che avevano la Cache L2 da 512Kb separata dal chip centrale e clokkata a una velocità dimezzata. Sembra quasi anacronistico che gli unici sviluppi del design di Intel siano fondamentalmente imperniati intorno alle necessità dei videogiocatori o comunque degli usufruitori di software multimediale, ma è indubbiamente così, considerando che sia le MMX sia le SSE si rivelano particolarmente adatte ad accelerare l'elaborazione di immagini bi/tridimensionali e lo streaming audio piuttosto che aiutare i programmatori di immensi database. Con l'arrivo degli Athlon anche Intel si è resa conto però che trascinare il vecchio Core oltre il GigaHertz non sarebbe bastato a sconfiggere la concorrenza e ha abbreviato l'introduzione di un design completamente nuovo (il primo in 5 anni) che si incarnerà a fine anno in Williamette. La nuova CPU si basa su un design completamente nuovo, chiamato da Intel IA-32. Il primo modello di Williamette avrà una velocità di 1,4Ghz e una architettura "superscalare" a 20 livelli che, in pratica, riceve le istruzioni x86 e le "sminuzza" in micro-istruzioni simili a quelle dei processori Risc in modo da poterne eseguire più contemporaneamente. Le due novità di maggiore importanza sembrano essere la ALU (Artihmetic Logic Unit) a velocità doppia, che significa che nel calcolo dei numeri interi la versione da 1,5Ghz darà risultati pari a quelli di un P3 a 3Ghz (a tutto beneficio degli sviluppatori di applicazioni "serie") e l'introduzione delle SSE2, 144 nuove istruzioni sempre orientate al miglioramento dei calcoli in virgola mobile, particolarmente utili ai programmatori di giochi e API 3D. In realtà la nuova CPU di Intel ha soddisfatto solo parzialmente le aspettative dei maggiori conoscitori tecnici. Alcuni hanno sottolineato che un sistema a 20 livelli permette di raggiungere più facilmente il Gigahertz, ma a discapito del numero di comandi effettivamente eseguiti per ogni ciclo di clock. I programmatori di giochi hanno poi sottolineato che le capacità tridimensionali della nuova CPU sono fantastiche solo se vengono ampiamente utilizzate le nuove istruzioni. Per darvi una idea poteri dirvi che nell'eseguire un gioco attuale, scritto in modo da essere compatibile con i Celeron odierni (privi di istruzioni SSE), Williamette raggiungerebbe il valore di 1,4Gflops, un valore ben lontano da quello tipico di un processore Risc come il Dream Engine della PlayStation (3 Gigaflops). Utilizzando le SSE2 però il numero cresce a dismisura: 11 GigaFlops, un numero in grado di annientare qualsiasi console in arrivo. Questo significherà un po' di lavoro in più per i programmatori che dovranno implementare sia le istruzioni 3dNow! dell'Athlon sia le concorrenti di Intel. L'ultima innovazione di Williamette riguarda la "Trace Cache", una Cache di Livello 2 in grado di disporre i file prevedendo quale sarà il percorso della CPU. Il bus di sistema sarà di 400Mhz, e la RamBus sarà probabilmente l'unica Ram supportata; una precisa scelta che la Intel giustifica dicendo che oltre il GigaHertz la DDR Ram si rivelerà inadeguata, rallentando il sistema anche del 30%. Mancano ancora certi dati (quantità della cache L1?) tra cui il più importante: il prezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Ancora una volta vi proponiamo grandi titoli nella sezione demo come Thief 2: The Metal Age, Final Fanstasy VIII e il nuovissimo Devil Inside. Non perdetevi nelle espansioni lo speciale su Quake III Arena

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.

STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Con l'inizio del nuovo millennio abbiamo messo a punto una nuova interfaccia per il benamato Ciddi. Tanto per cominciare siamo tornati al caro e vecchio PcZeta.exe, che è il file da lanciare per aprire il programma. Per questa nuova versione, che vi accompagnerà per un po', abbiamo puntato sulla semplicità e l'immediatezza, in modo da poter essere utilizzato senza particolari istruzioni complicate, come succedeva in precedenza con il formato html. Per passare da una sezione all'altra basta cliccare sul rispettivo pulsante, mentre per lanciare l'applicazione desiderata potete fare un doppio click sul nome o utilizzare il pulsante installa. Eventuali istruzioni per l'uso, relative ad un particolare file, possono essere lette nel box di spiegazione, o sulle pagine della rivista. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PCZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate.

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO

THIEF 2: THE METAL AGE

Simile al suo predecessore, ma con una grafica e un sistema di gioco perfezionato, questo seguito si preannuncia come un gioco sicuramente avvincente. Non si tratta di un vero e proprio sparatutto in prima persona, dato che usare l'astuzia e il non farsi notare sono le abilità principali che dovete avere. Inoltre non bisogna uccidere tutto quello che si muove, ma sottrarre con destrezza gli obiettivi delle vostre missioni. Dopotutto, non siete assassini, ma maestri del furto.

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti minimi: PII 233 32 MB Scheda 3D

FINAL FANTASY VIII

Dopo il successo su PlayStation non poteva certo mancare la conversione per PC, così com'è avvenuto per *Final Fantasy VII*. Con 120 ore di gioco divise in cinque CD, il divertimento dovrebbe essere garantito, ma sembra proprio che bisogna aver giocato al titolo precedente per non trovarsi completamente spaesati dal sistema di gioco. È un classico caso in cui è meglio provare il prodotto prima di acquistarlo.

Controlli: Tastiera/Joypad
Requisiti minimi: P200 32 MB Scheda 3D

SLAVE ZERO

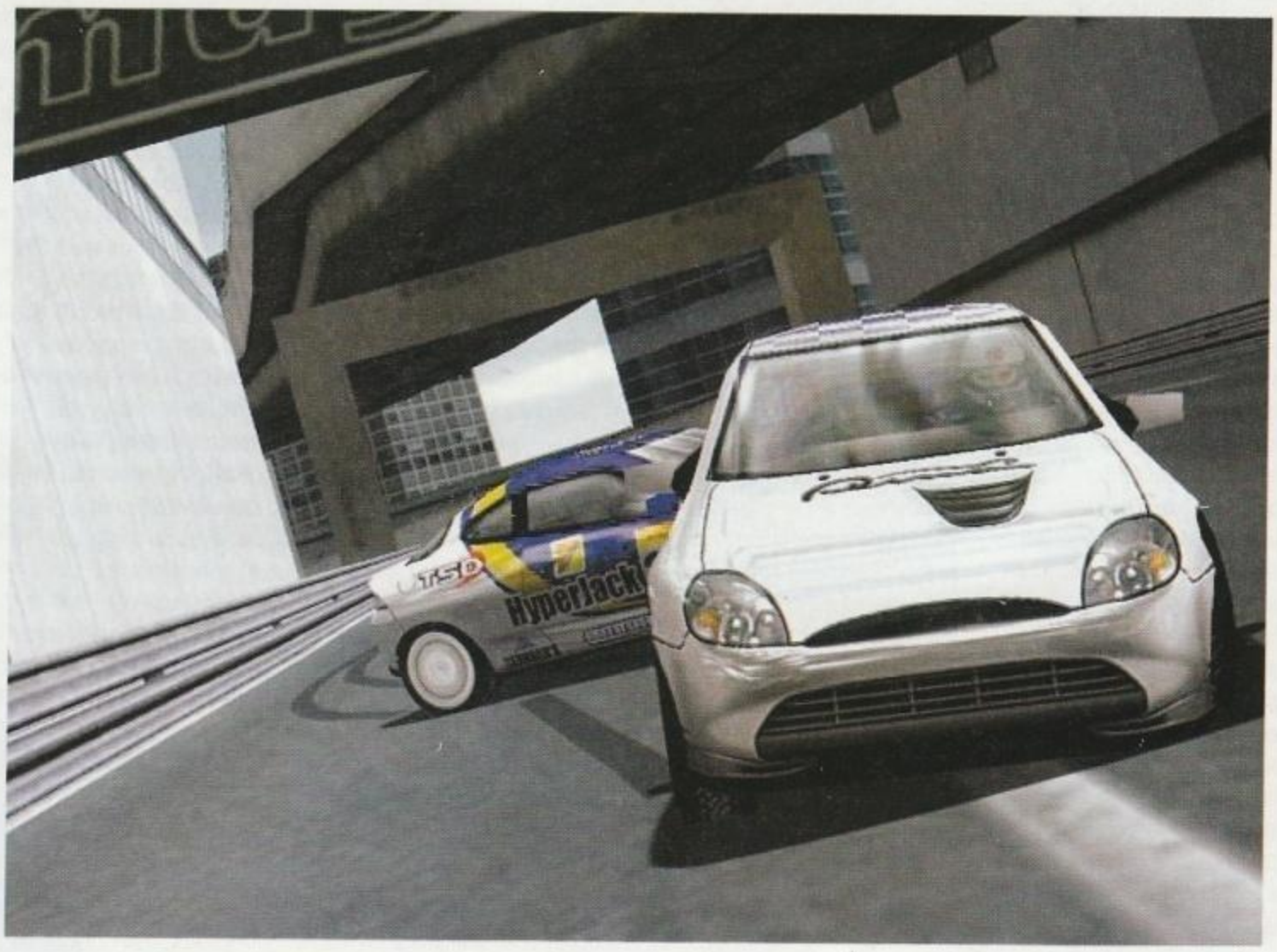
Vi avevamo già proposto questo demo alcuni mesi orsono, ma era ancora tempo di preview. Ora il gioco è in fase di uscita e non potevamo perdere l'occasione di ricordarvi l'azione e l'adrenalina che questo titolo sprigiona. Il mondo dei bio-mech non è mai stato così divertente e girare per la città distruggendo nemici e macchine che passano ignare, è davvero il massimo. In questo demo potete cimentarvi nelle prime due missioni.

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti minimi: PII 266 32 MB Scheda 3D

DEVIL INSIDE

L'impatto grafico è sicuramente quello che fa più scalpore quando il demo viene avviato. Subito dopo c'è l'incredibile sistema di telecamere ad attrarvi. Potete scegliere tra la visione del vostro personaggio, una telecamera volante e un cameraman che vi segue in ogni spostamento. Avrete a che fare con zombie e mostri del genere, che potrete sistemare con le varie armi sparse nel livello, ognuna con il suo bel mirino laser. Da provare assolutamente!

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti minimi: PII 233 32 MB Scheda 3D



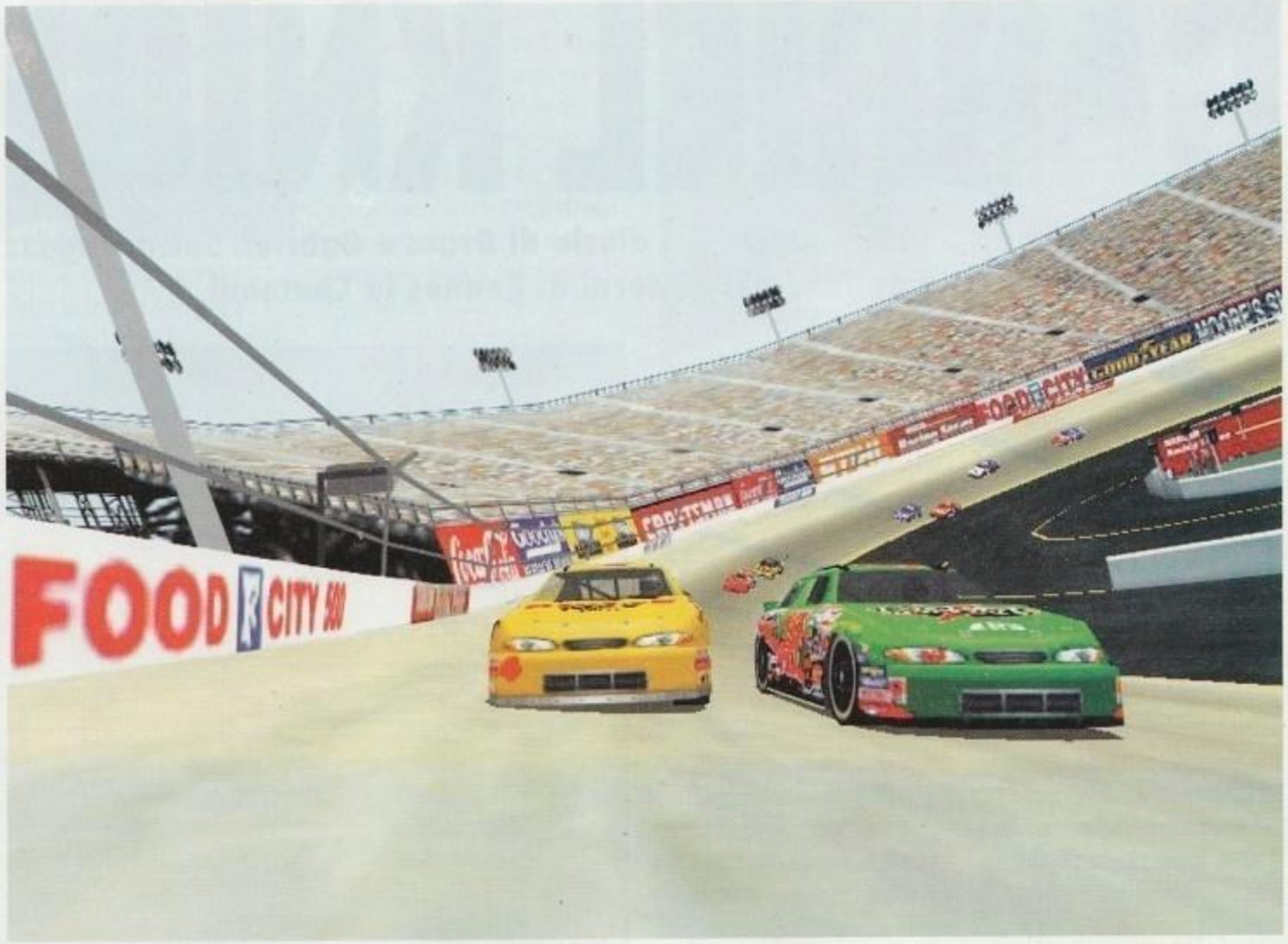
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PATCH

Come ogni appuntamento, vi proponiamo le ultime patch per i vostri giochi preferiti. Fate riferimento ai file readme per installare correttamente tutte le patch.
Una breve descrizione è inserita nell'interfaccia del CD.

GTA 2
gta2v103.zip
CHAOS GATE
cgate12.zip
DRIVER
driv21i.zip
HOUSE OF THE DEAD
hotd_d3d.zip
TIGER WOODS 99
tw99fix.zip
JACK NICKLAUS 5
jack51up.zip
LANDS OF LORE III
lol3107a.zip
MORTAL KOMBAT 4
mk4p3.zip
MASK OF ETERNITY
moe13fg.zip
REVENANT
rev111ei.zip
ARMORED FIST 3
af3v1019.zip
INDIANA JONES: LA MACCHINA INFERNALE
j3dupdate102.exe
ROLLER COASTER TYCOON
rct183it.zip
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
tak1xv20.zip
MIG ALLEY
mig110.zip



NASCAR RACING 3

Giunta al terzo episodio, la serie *Nascar Racing* si presenta con una grafica piena di ogni effetto al passo coi tempi, la possibilità di giocare gratis su Internet, il supporto feedback, nuovo sonoro e quant'altro vogliate. Nella versione completa potete anche customizzare completamente la vostra auto.
Controlli: Tastiera/Joypad
Requisiti minimi: P200 32 MB

TEST DRIVE 6

Alla guida delle auto sportive più famose del mondo dovete riuscire ad arrivare primi nei vari percorsi, cittadini e non, senza farvi fermare dalla polizia. Ricorda tanto *Need for Speed*, anche per quanto riguarda lo stile di gioco, che è un arcade puro.
Controlli: Tastiera/Joypad
Requisiti minimi: P200 32 MB Scheda 3D

FORD RACING

Con *Ford Racing* completiamo sicuramente il panorama dei giochi di guida usciti in questo ultimo mese.
Potete controllare tutti i modelli Ford conosciuti, che sono stati riprodotti con una precisione invidiabile, ma sembra che questo e pochi altri siano gli aspetti positivi che troverete.
Controlli: Tastiera/Joypad
Requisiti minimi: P200 32Mb Scheda 3D

ESPANSIONI

Tantissimi model per personalizzare il vostro alter ego in *Quake III Arena*, nuove mappe per *Heavy Gear 2* e tante missioni aggiuntive per *KKND2*.

QUAKE III ARENA
Questo mese potete trovare ben ventuno model da utilizzare, che vanno da quelli più simili ai bot già previsti in *Q3* a quelli più stravaganti, come Conni, Miss Connecticut. Leggete sempre i readme allegati per sapere dove collocare i file. Oltre ai model troverete tre laucher e un programma per visualizzare i modelli 3D. Non perdetevi il convertitore *Q2-Q3* per vedere girare per l'Arena anche i vostri affezionati personaggi di *Quake II*.

HEAVY GEAR 2
Per giocare le missioni aggiuntivi copiate il file *.ANN nella cartella delle missioni e quella *.mr~ in quella dei terreni.

KKND2
Avete a disposizione quattro mappe multiplayer e undici livelli aggiuntivi nei quali sbizzarrirvi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABRIEL KNIGHT 3

Eccoci alla seconda e ultima parte del diario di Grace e Gabriel. Sotto, ragazzi, c'è ancora moltissimo da fare nei dintorni di Rennes le Chateau!

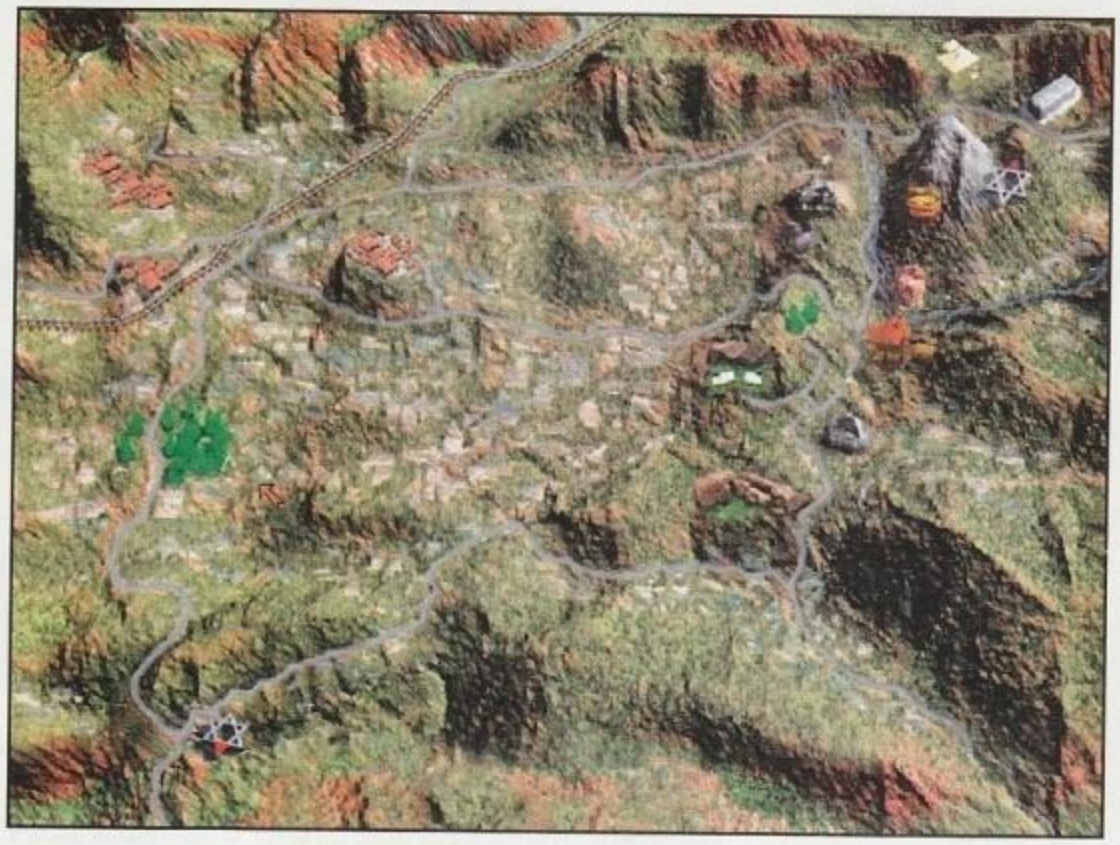
SECONDO GIORNO: 12 – 14 (GRACE)

Chateau de Serres… bel posto. Strano che Emilio non si senta bene, probabilmente ha sofferto il viaggio. Seguo gli altri alla "degustazione" e mi intrattengo un po' a parlare con loro. Mentre tutti sono impegnati a mangiare e a degustare i celebri vini della zona decido di fare un giro attorno al castello. Passando sotto l'archetto alla destra del castello mi trovo su un vialetto… ma che cos'è stato? Sembrava un pianto! Percorro fino in fondo il vialetto e scopro l'ingresso di una cantina. Il pianto sembra provenire di là… ma ovviamente la porta è chiusa. Devo assolutamente entrare a controllare! Mi arrampico sulla casetta rossa e quindi, grazie ai rampicanti, riesco a raggiungere la finestra. C'è il baule! Possibile che… apro il baule e rimango di stucco! Maledizione, arriva qualcuno. Non posso farmi trovare qui! Mi nascondo velocemente nell'armadio e così posso dare un'occhiata al padrone del castello, Montreaux. Grazie a Madeline me lo levo di torno e posso controllare meglio il baule. Come al solito non tutto è quel che sembra.

Nell'armadio ho notato delle tuniche: esaminandole scopro strani simboli e decido di annotarli sul mio taccuino. E' ora di continuare l'esplorazione scendendo le scale.

Bello studio! Un po' tetro magari… e guarda che razza di ritratto si è fatto fare Montreaux! Egocentrico, il ragazzo. Però quel ritratto mi pare un po' strano… meglio esaminarlo da vicino. Sposto la sedia fin sotto al ritratto e, finalmente, posso dare un'occhiata ai particolari. Che significherà quella figura? *(Una volta sulla sedia Grace è in grado di zoomare l'occhio sinistro del ritratto di Montreau).* Apro il cassetti della scrivania e scopro un libro. Prima di toccarlo, controllo la presenza di impronte digitali… e in effetti, eccola qui: Montreaux è stato schedato!

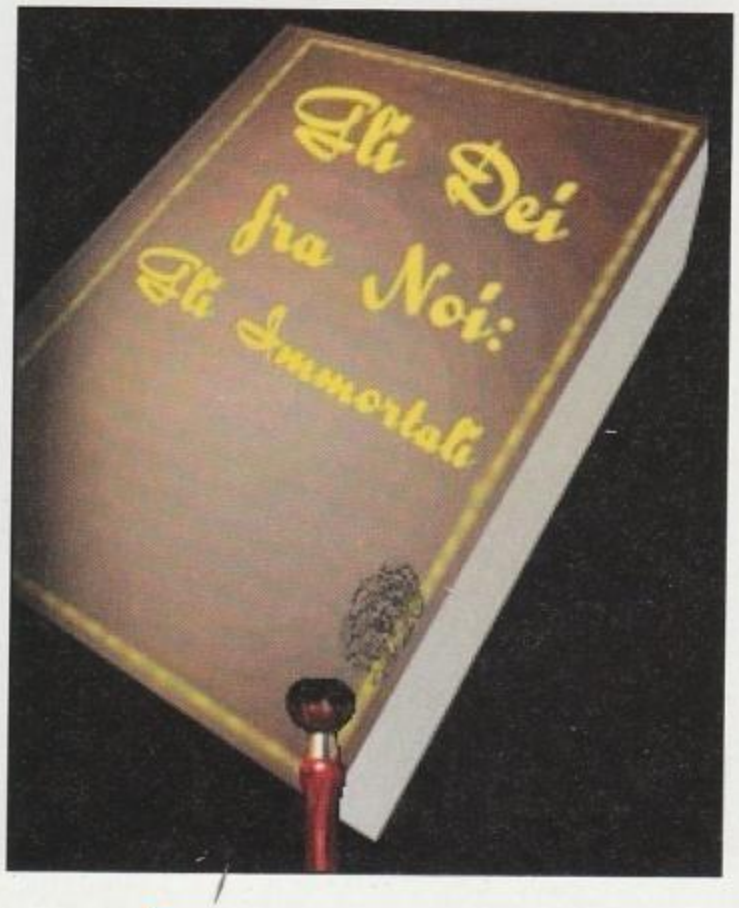
Dando una lettura rapida al libro scopro che Montreaux è interessato a qualcuno di immortale. Che si riferisca a qualche MacLeod? Boh. Controllando meglio la scrivania scopro un pulsante e, non appena lo premo, una serie di puntatori laser viene attivata. I puntatori sono incastonati su cinque statue poste in altrettante nicchie. Dovrò probabilmente combinarli in qualche maniera per ottenere qualcosa. Non ci vuole molto: a volte questi appassionati di misteri esoterici hanno poca fantasia nello scegliere i propri simboli! *(si tratta di creare un pentacolo usando i laser. Basta spostare ogni testa una volta verso sinistra).* Questa nuova scala mi porta finalmente in cantina! Cerco di seguire il suono del pianto... quindi il corridoio sulla destra fino in fondo. Origliando alla porta scopro che è quella giusta ed entro... per scoprire che ho preso un abbaglio. Scambio due parole con la donna ma... oddio, che le prende? Faccio appena in tempo a scappare nel cortile, dove posso sfogare la tensione con Mosely. Il viaggio riprende, ma solo per rivelare un'altra, sgradita sorpresa



SECONDO GIORNO: 14 – 17 (GABRIEL)

Incredibile quello che mi ha appena raccontato Grace! Devo assolutamente andare a controllare. Però preferisco rientrare un secondo nella stanza per controllare che Grace stia bene. Non lo ammetterebbe mai, ma pure lei è molto scossa. Se non altro la nostra breve conversazione la distrae un po'. Vediamo ora come hanno reagito i vari componenti del gruppo. Mi avvicino alla stanza 31 e, usando il bicchiere, riesco a sentire i vaneggiamenti di Lady Howard. Sembra veramente colpita. Stessa operazione sulla stanza vicina, quella di Madeline. Parla con qualcuno in francese, non riesco a capire che dice, ma pare piuttosto preoccupata.

Il più scosso sembra Jean! E dire che non ha visto niente. Entrando nella sala dei telefoni, intercetto Buchelli che sta effettuando una chiamata. Mano al registratore, riesco a registrare tutto. Uscendo alla svelta riesco a parlare anche



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con Wilkes prima che Buchelli si unisca a lui… nello spirito! *(questi sono avvenimenti "a tempo". Significa che, anche seguendo i suggerimenti, potrebbero non presentarsi nello stesso modo. Una volta finito il tempo per queste mini-indagini vedremo Buchelli a colloquio con Wilkes nella hall. Lo svolgimento di queste attività non è importante ai fini della risoluzione dell'avventura, ma solo a quelli del punteggio finale.*
Personalmente ho trovato più intrigante ascoltare la telefonata di Buchelli che parlare con Wilkes, anche se in un caso sono riuscito a fare ambedue le cose. In ogni caso potete recuperare un salvataggio precedente e provare varie combinazioni di eventi).
In cima alla torre Magdala, come al solito, c'è l'Abate Arnaud. Nega di aver mai visto prima i due uomini assassinati, ma io so che non è vero! Tornato in albergo, rientro in camera per trovare Grace assorta nella lettura del libro sul Graal. Disturbarla è divertentissimo! Nel corridoio ripeto il trucco del bicchiere sulle solite stanze. Lady Howard russa come un mantice e quindi deve essersi finalmente calmata. Madeline è sempre in camera.
E' ora di andare sul luogo del delitto.. WROMM! Prendo il mezzo e mi dirigo alla Poltrona del Diavolo. Spettacolo interessante. Mosely sta controllando i cadaveri, ma non ha la minima idea di quanto possa essere successo. Certo, la mancanza di sangue non può che essere indicativa. Esplorando i dintorni scopro una chiazza rossa a terra! *(a sinistra della Poltrona, salendo su una collinetta).* Sono molto strani i segni vicino alla chiazza… ragionandoci sopra ho una delle mie visioni! E, visto che sono masochista, ripetendo l'operazione tutto assume contorni più chiari… forse! *(usare l'icona della lampadina sulle orme per due volte per attivare le visioni di Gabriel).*
Ora di andare via… mentre ce ne andiamo arriva Madeline che, come al solito, ha per noi parole gentili. L'imminente arrivo della polizia ci suggerisce comunque di sparire e tornare in paese… infatti Mosely è a piedi! Lo accompagno all'albergo e lo seguo in camera, così magari potremo metterci insieme a ragionare su questo caso. Busso, ma mi liquida con poche parole attraverso la porta. Usando il trucco del bicchiere sento che è impegnato con delle scartoffie. Torno alla Poltrona del Diavolo: ora c'è la polizia, ma noto, dalla parte opposta della strada, dei segni di pneumatico che portano in una stradina laterale. Seguendo la strada trovo la macchina degli uomini morti e, usando il bloc notes su una gomma riesco ad ottenere un calco del loro battistrada. Tornato sui miei passi verifico il calco con le tracce vicino alla strada principale per scoprire che, ovviamente, corrispondono. Riprendo la strada e mi fermo all'Ermitage. Pure qui ci sono tracce di pneumatici e anche queste corrispondono. Mi dirigo quindi verso casa di Larry Chester. Ovviamente le tracce sono le stesse. Decido in ogni caso di fare quattro chiacchiere con il buon Larry. Non appena fuori, mi dirigo sul lato della casa dove riesco a spiarlo mentre punta la sveglia, per poi andarsene. *(Queste azioni vengono compiute automaticamente da Gabriel)* Usando l'appendino nella fessura del vetro riesco a vedere per che ora è puntata la sveglia. Bene, Larry, ci diamo alla dolce vita notturna, a quanto pare!
Seguendo la strada presa da Larry, raggiungo il Chateau de Blanchefort e noto che il mio amicone è lì che osserva col binocolo il panorama. Chissà che cerca con tanto ardore. E' il momento di tornare in albergo… appena entrato assisto a un curioso incidente! Decido di seguire Estelle e lei mi porta in una nuova locazione. La raggiungo e scambio con lei qualche chiacchiera. Tornato in albergo decido di sentire il Principe James telefonicamente per comunicargli gli ultimi sviluppi. A questo punto Grace avrà finito il libro, quindi salgo in camera per discuterne con lei e Mosely. Non appena il mio vecchio amico lascia la stanza prendo la sua impronta sulla bottiglia… scusami, ma non mi convince affatto la tua posizione in questa faccenda, Mose! Uscito dalla stanza origlio con il bicchiere le stanze di Emilio e Buchelli *(27 e 21)*, per scoprire che sono dentro e affaccendati. Sceso nella hall posso rilevare l'impronta di Wilkes dal bicchiere che ha usato per bere con Buchelli. Chiedo a Jean di svegliarmi alle 2 di questa notte e torno su a lavorare un pochetto con Sidney. Immetto il nastro della telefonata di Buchelli e le impronte. Associo le impronte a Wilkes e mi faccio tradurre il nastro da Sidney *(Attenzione: bug! Il testo è in latino, ma per tradurlo dovremo scegliere come lingua di partenza l'inglese).* Associo pure questo testo al sospetto giusto. Ora, il problema è andare a conoscere questo Montreaux di cui ha parlato Grace. Non posso certo presentarmi come Schattenjager, quindi mi serve una nuova identità. Direi che un giornalista del NY Times dovrebbe trovare le porte sufficientemente aperte. Arrivato allo Chateau de Serres busso alla porta e mi presento, ovviamente, come giornalista. Montreaux mi porta a degustare qualche vino e mi sembra… particolare il suo interessamento nella questione: sembra non si tratti solo di vino! E' ora di tornare in camera.

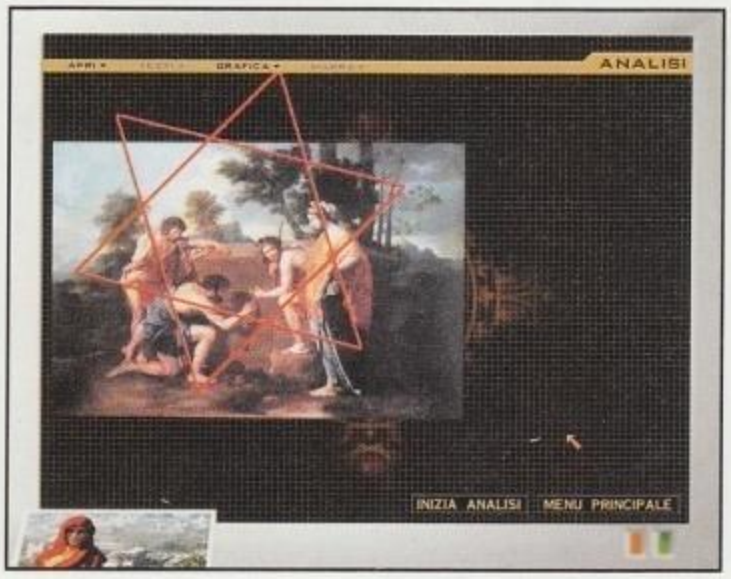
SECONDO GIORNO: 17 – 22 (GRACE)
Scendo nella Hall e parlo con Simone, quindi mi dirigo verso la sala da pranzo dove colgo una simpatica conversazione tra Gabriel e Mosely. Te la do io la cintura di castità, maiale! Scambio due parole con Buchelli e poi esco per andare al museo. Fuori dall'hotel incontro Emilio e gli chiedo come sta… come fa a sapere che ho cose importanti da fare?
Il museo è chiuso, maledizione! Però c'è una busta attaccata alla porta: una copia di Le Serpent Rouge! Controllo le impronte e ne trovo una sulla busta.
Sono curiosa di vedere come sta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

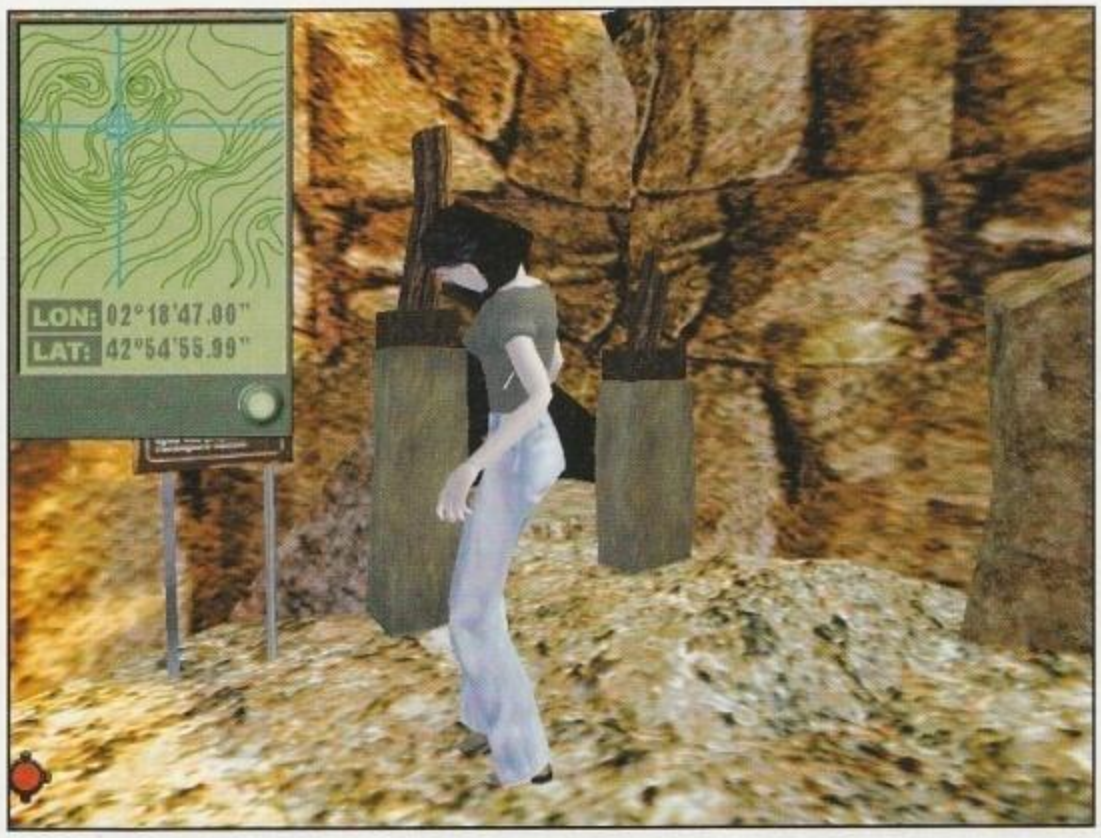
http://www.oldgamesitalia.net/

l'abate Arnaud, chissà che non riesca a estorcergli qualche informazione. Arrivata in chiesa noto che, finalmente, i depliant multilingue sono arrivati. Lo esamino rapidamente, ma decido di chiedere delucidazioni all'Abate. Lui è convinto che esista effettivamente un tesoro e le sue considerazioni sulla Maddalena e sui giochi di luce sono molto intriganti. Mi dice inoltre che il ritratto sul muro rappresenta un esponente della famiglia dei Lorena. Riflettendo sulla scacchiera mi viene l'illuminazione: il pavimento della chiesa è una scacchiera!
Torno in camera per cominciare a lavorare sugli enigmi. Inserisco in Sidney l'impronta di Montreaux, la nota "SUM", i simboli copiati dall'armadio di Montreaux e l'impronta trovata sulla busta del Serpent Rouge, facendo le associazioni opportune con i sospetti. Analizzando l'impronta della busta Sidney non rileva corrispondenze con quelle precedentemente rilevate. Dal menu principale entro nella sezione di analisi, per cercare spiegazioni sui simboli di Montreaux. Niente su Sidney, vedremo a cosa porterà la ricerca esterna. Traduco anche il "SUM" scritto sulla sabbia da Emilio.
Bene, è ora di analizzare Le Serpent Rouge. L'enigma è diviso in varie "stanze", contraddistinte da segni zodiacali. Sembra che parli di riferimenti precisi sulla morfologia del luogo. Grazie a Sidney posso accedere alla mappa e aggiungere dei punti di riferimento tratti dagli enigmi del SR. Nella stanza dell'"Acquario" si parla di RA, il sole. Mi torna in mente il colloquio fatto con L'abate Arnaud e i riferimenti sull'opuscolo della chiesa parlano chiaro: una linea di luce collega il Chateau di Blanchefort e Rennes le Chateau. Aggiungo i due punti e poi clicco su "analisi". Fantastico! La linea interseca il meridiano di Parigi passando da un punto chiamato "Arques". Nei "Pesci" si parla di incartamenti. Passo ad analizzare quelli che erano in possesso di Lady Howard ed Estelle. Nella sezione di analisi, Sidney rileva nella prima pergamena un messaggio nascosto e un motivo geometrico. Dopo aver fatto interpretare in francese il messaggio nascosto e dopo averne letto la traduzione, passo ad analizzare la geometria del messaggio. Un triangolo è presente nascosto nella pergamena... vediamo ora la seconda pergamena. Una nuova figura e un nuovo, criptico testo in francese, dove si citano Teniers e Poussin, due famosi pittori!
Usando "Ruota Figura" scopro inoltre che il simbolo in basso a destra ha scritto "Sion". Il Serpent Rouge cita, in pratica, le quattro chiese che contengono le statue di Maddalena. Sulla mappa posso piazzare i punti sulle chiese *(quelle di Rennes le Chateau, Coutassa, St. Just et le Bezu e Bugarach, citate nell'opuscolo della chiesa)*, ma Sidney non trova corrispondenze dirette.
Selezionando "Usa Figura" dal menu "Grafica" posso provare a vedere se riesco a unire i punti in qualche maniera... e in effetti i quattro punti sono parte di una circonferenza perfetta, con centro vicino a L'Ermitage *(ingrandite il cerchio e spostatelo fino a farlo collimare con i quattro punti per unirli e trovare, quindi le coordinate del centro).*
Tempo di una pausa! Scendo nella Hall per trovare i due maiali e la meretrice che lasciano l'albergo. Emilio raggiunge Buchelli e si siede con lui. Nella sala da pranzo trovo Lady Howard ed Estelle e mi fermo a scambiare quattro chiacchiere... certo, la scelta dell'argomento avrebbe potuto essere più felice! In compenso, uscendo, noto che Emilio sta bevendo. Meglio che ricordi la forma del bicchiere, potrebbe lasciare delle impronte! Il quadrato trovato nascosto nella seconda pergamena mi suggerisce una cosa: in chiesa, esamino il quadro posto sopra al demone: rappresenta quattro angeli che dovrebbero indicare le posizioni del segno della croce. Unendoli ottengo una figura simile. Chissà che non possa aiutarmi nella risoluzione del Serpent Rouge. Tornata davanti a Sidney, rifletto sulla stanza dell'"Ariete". Se il cerchio rappresenta la regina, allora i guardiani dovrebbero essere posti sui punti cardinali citati. Serve una ricerca sugli argomenti di questa stanza: nell'apposita sezione di Sidney digito "pitagora" e scopro interessanti spunti alchemici basati sul cerchio, il quadrato e il rombo. Provo a "quadrare il cerchio" sulla mappa, prendendo il quadrato delle forme estratte dalle pergamene e disponendolo in modo che

sia tangente al cerchio.
D'accordo, ma l'inclinazione rispetto al meridiano? La stanza del "Toro" potrebbe essere d'aiuto... qui si parla di nuovo di un certo "amico"... ma anche di frutti... le mele blu non potrebbero essere acini d'uva? Ma certo, le Pommes Bleu di cui farneticava la pazza allo C. de Serres! Provo a collegare il meridiano con il Chateau de Serres e ottengo un segmento a cui allineare il quadrato. Mi sembra funzionare. Chissà se posso provare a prendere le impronte di Emilio, ora... scendo nella hall per trovare una simpatica combriccola che si sta organizzando per la serata. Provo ad esaminare il bicchiere di Emilio, ma niente impronte!
Torniamo al nostro enigma. Le stanze dei "gemelli" e del "cancro" sono certamente collegate. Tutto sta a capire se ci si riferisca a una scacchiera o a un cubo di qualche tipo... e chi è Asmodeo? Beh, Sidney non l'ho configurato per niente: ecco pronte, dopo una veloce ricerca, le informazioni su Asmodeo. Cercando "scacchiera" trovo molti interessanti riferimenti... mi incuriosisce in particolar



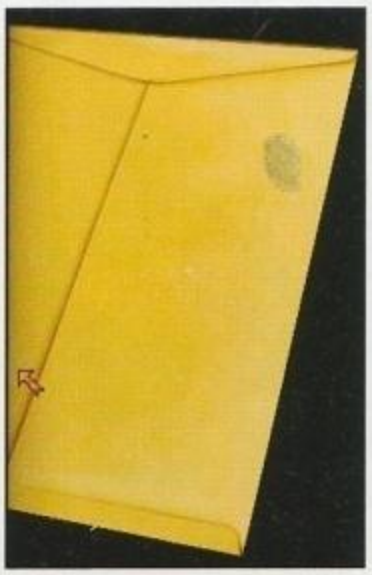
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/



modo il dualismo. Proviamo a riportare la scacchiera sulla mappa. Usando i menu dico a Sidney di tracciare una griglia all'interno della figura, di otto per otto caselle. Bingo!

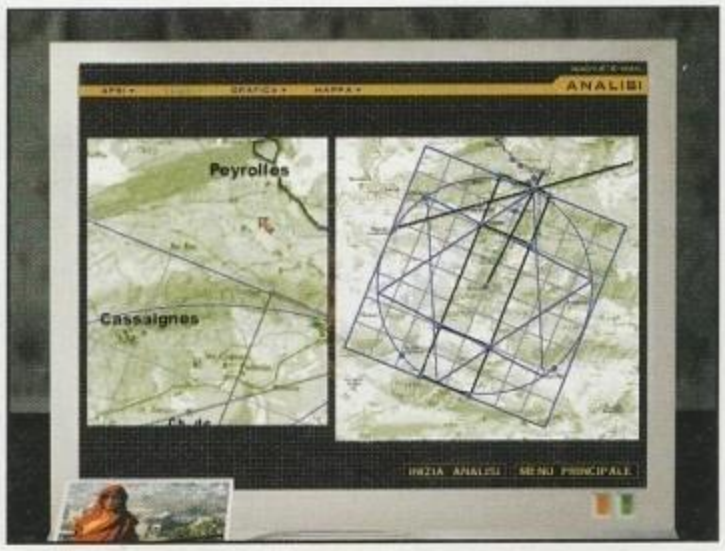
TERZO GIORNO: 2 (GABRIEL)

Ma cosa diavolo avrà combinato Grace con Wilkes? E poi con Mosely? Bah, che mi interessa... sono più curioso di sapere che sta per combinare Larry! Prendo la moto e decido di fermarmi al Chateau de Blanchefort. Meglio non arrivare con l'Harley davanti a casa di Larry in piena notte! Raggiungo il posto passando per il sentiero. Spiandolo dalla finestra lo vedo uscire e, cautamente, lo seguo. Lo vedo andare via da un luogo che non avevo ancora visitato ed esaminando il terreno trovo una chiazza di terra smossa. Usando la pala scopro che il bravo Larry ha sotterrato una copia di un suo lavoro sulla Sacra Progenie. Provo a vedere se ha lasciato un'impronta... BINGO! Ma come mai si firma Larry Sinclair? Mentre salgo sulla moto... passa una berlina nera! Non riesco a mettere in moto in tempo, maledizione! Affascinante, però, questa zona di notte... decido di fare un giro turistico e.. chi ti becco all'Homme Mort? Mosely... non me la racconta giusta, a questo punto ne sono certo. Chiedergli che ci fa qui mi sembra il minimo. Poi è l'ora di tornare a letto.



TERZO GIORNO: 7 - 10 (GRACE)

Non posso ancora credere a quello che è successo! Incredibile! Cosa c'è sul tavolino? Un manoscritto di Larry... Sinclair? Dove l'avrà recuperato Gabriel? Meglio dargli un'occhiata... mi tenta, ma non ho tempo per leggerlo ora. Prendo le chiavi della moto ed esco. Mosely dormirà sicuramente... meglio, lui ha qualcosa che mi serve. Usando la sua chiave entro nella stanza e mi metto a cercare. Sotto il letto e nell'armadio niente, purtroppo mi tocca spostare quel maleodorante cumulo di vestiti sporchi.
Finalmente trovo il rilevatore di posizione, così potrò verificare le coordinate che ho ottenuto lavorando sulla mappa. Nella sala da pranzo trovo il dinamico duo "Estelle e Lily" e mi fermo a scambiare quattro chiacchiere.
Ora è il momento di andare al museo, a questo punto sarà aperto. All'ingresso noto le cartoline e scopro che alcune riproducono dei quadri... un Poussin e due Teniers! Pago e domando alla custode se sa qualcosa della busta che ho trovato.
Un bel giro in moto! Mi pare che manchi uno scooter... dovrebbe essere quello di Emilio. Che farà in giro così presto? Mi ricordo ora che non ho preso i binocoli, ma ritengo che un paio possa bastare a Lady Howard ed Estelle. *(i binocoli sono sul portapacchi del sidecar).* Andiamo un po' a rimirare il panorama dal Chateau de Blanchefort. Bene, controllo che il binocolo sia a posto sbirciando un po' in giro... niente di interessante. Meglio andare a L'ermitage a verificare le coordinate! Leggendo il cartello mi sovviene che Sant'Antonio era un eremita! Chissà che si prova a vivere in una grotta... entro e trovo una criptica nota appiccicata all'interno. Chi è che lascia in giro questi indizi, per giunta scritti sulla carta intestata dell'albergo? Usando il rilevatore di posizione di Mosely posso cercare il centro esatto del cerchio. Trovato... ora suppongo che dovrei scavare il punto segnato dalla "X"! Purtroppo niente, a prima vista, ma osservando le rocce e la caverna, avverto uno strano senso di Deja-vu, possibile che io non abbia mai visto prima questo luogo? Ma certo! La cartolina raffigurante il dipinto di Teniers su Sant'Antonio e San Paolo! Una rapida comparazione *(usando la cartolina sulle rocce)* conferma la mia intuizione. Allora c'è davvero qualcosa nascosto in questi dipinti. Provo a orientarmi come i santi nella cartolina *(Usare l'icona con l'indice sulla grotta)* e scopro che indicavano il Monte Cardou.
E' ora di tornare a Sidney: questi dipinti nascondono troppe cose interessanti... e poi voglio decifrare questo strano biglietto che ho trovato.
Inserisco le tre cartoline in Sidney e faccio una ricerca su Salomone... infatti, aveva sposato la figlia di un faraone. Seguo tutti i link per apprendere il massimo sugli argomenti correlati... ah, come al solito c'è qualche server down! Poco male, è ora di dedicarsi ai dipinti e tornare a Le Serpent Rouge. Nel secondo dipinto di Teniers trovo una figura geometrica che mi conferma la validità delle mie tesi sul "quadrato" e un'interessante "progetto", mentre nel dipinto di Poussin un esagramma (la rappresentazione dell'anima, secondo Sidney) e il testo "IN ARCADIA EGO", le stesse parole scritte sulla tomba di Poussin. La stanza del "Leone" parla di questi due autori, proviamo a vedere a mettere in comune le indicazioni. Nella mappa, aggiungo un riferimento sul centro del cerchio e uno sulla tomba di Poussin. Ecco, anche questo è a posto.
Vediamo se qualcuno si è mosso. Mosely e Buchelli sono in sala da pranzo, facendo un giro in moto scopro pure Madeline all'Homme Mort. Parlo anche con lei. Non ho capito bene quella cosa in francese, comunque riferirò a Mosely. Mose è sempre a mangiare, e quindi non ho difficoltà a riferire il messaggio della "divina" Madeline. Ora, al lavoro. La stanza della "Vergine" parla del tempio di Salomone e San Vincenzo. Una ricerca rapida mi dice che San Vincenzo ha scritto un libro sull'eresia. Purtroppo il server con la pianta del tempio è ancora irraggiungibile, ma le informazioni arriveranno via e.mail. In compenso ho già le proporzioni e le dimensioni del tempio, grazie alle informazioni trovate finora. Si tratta di



http://www.oldgamesitalia.net/

porle sulla mappa. La direzione c'è e la "vergine" parla di "sedici". Avendo otto caselle saranno due righe da otto, vicino al centro della scacchiera, nella direzione segnata in precedenza (la tomba di Poussin). Pongo i punti ai quattro vertici del rettangolo e anche questa è fatta. Ora la "Bilancia". Si parla di anima e di incoronare... se la regina è il cerchio e l'anima è rappresentata dall'esagramma allora ci siamo. Posto l'esagramma sulla mappa, lo ingrandisco fino a portarlo ad essere perfettamente inscritto nel cerchio e poi lo ruoto fino a far corrispondere uno dei bracci con il meridiano.

TERZO GIORNO:
10 - 12 (GABRIEL)

Non posso credere che io... terribile! E ora come l'aggiusto questa cosa? Beh, Mosely non sembra molto comprensivo... però... che sta succedendo nella stanza di Wilkes? Mi avvicino per origliare alla porta. Wilkes sembra essere latitante Faccio per entrare, ma Jean mi scaccia senza troppi complimenti, minimizzando la cosa. Usando il solito bicchiere scopro che sia Madeline che Buchelli sono impegnati in camera. Visto che Roxanne è ancora in giro provo a estorcergli qualche informazione in più su Wilkes, usando il mio "fascino al feromone". Roxanne acconsente a farmi dare un'occhiata alla stanza, ma pur cercando non riesco a trovare alcun indizio. E' ora di andare da Mosely, ho bisogno di sfogarmi un po'. Bei consigli... vabbè, visto che Grace è impegnata col manoscritto di Larry Chester-Sinclair scendo nella hall a fare qualche domanda a Jean sull'avvenimento del giorno. Ho voglia di sondare un pochino l'abate Arnaud su questa storia della linea di sangue, ma non riceve oggi e la sua finestra sul cimitero ha le tende tirate. Meglio andare a cercare Wilkes in giro. Presa la moto controllo i paraggi quando, all'Homme Mort, noto delle orme allontanarsi dal sito. Le seguo ed, effettivamente, trovo Wilkes. Povero bastardo... esaminando il suo cadavere scopro una lettera al suo editore. Appena dietro alla roccia una pozza di sangue con le impronte delle ginocchia. Evidentemente anche Wilkes è stato giustiziato secondo un rituale ben preciso.
Le due simpatiche signore non possono che essere nel loro sito privato di scavo. Vediamo se hanno sentito qualcosa. Mi scacciano sdegnate, bah. Torniamo in albergo, ho alcune cose da fare con Sidney. Mamma mia, Mosely comincia a diventare invadente e poi non ho ancora capito che cos'ha a che spartire con Madeline... in ogni caso Grace è sotto la doccia e posso lavorare in pace. Una volta inserite le impronte di Larry, mi sembra il caso di andare a chiedere qualche spiegazione! Busso cortesemente alla porta, ma poi lo metto di fronte al fatto compiuto, sciorinando ogni argomento in mio possesso. Forse non è stata una grande idea quella di rimuovere il manoscritto, dovrò restituirlo. In ogni caso ci vedo un pochino più chiaro, ora. Torno in albergo e, entrando in camera, mi imbatto in Madeline. Seguendola di soppiatto scopro che Buchelli la spia! *(non è necessario muovere Gabriel, basta seguire Madeline con la telecamera).* Entrato in camera parlo con Grace di tutti gli argomenti tralasciando, con classe, il fattaccio!

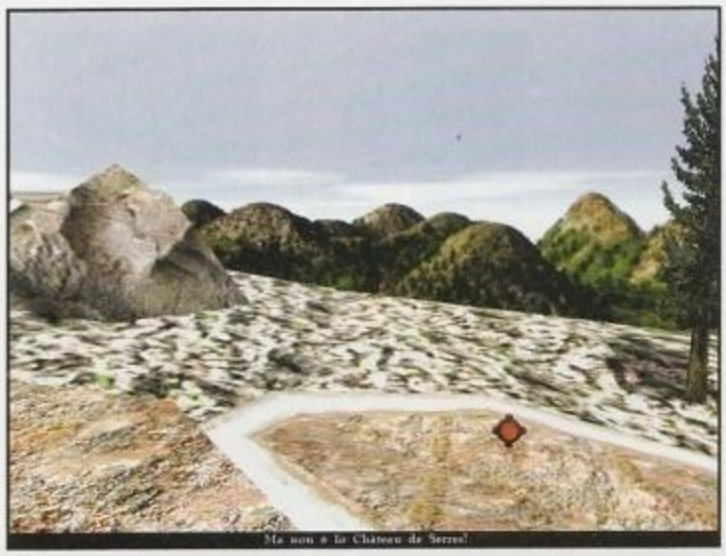
TERZO GIORNO:
12 - 15 (GRACE)

Movimento nel corridoio: Buchelli che esce dalla stanza di Madeline con un giornale sotto il braccio... ma che sta succedendo? Bah, ho voglia di tornare a Le Serpent Rouge! Ho posta: la divisione del tempio. Opportuna visto che questo è l'argomento dello "Scorpione". Conoscendo le proporzioni posso ora facilmente dividere il perimetro del tempio sulla mappa in tre sezioni, da due caselle la prima e l'ultima e da quattro quella centrale. Il centro non può che essere quello del Sancta Sanctorum, che si trova sul Monte Cardou. Sarà meglio controllare di persona. Nella sala da pranzo ascolto parte di una conversazione tra Lady Howard e Lily e mi fermo a chiacchierare con loro. Vado a Nordest, verso il sito *(sulla mappa è l'esagramma in alto a destra)* e trovo un altro bigliettino. Pazzesco, qualcuno mi guida... precedendomi. Da qui si vede il C. De Serres e riflettendoci potrebbe rappresentare la terza torre *(non è molto chiaro, ma all'orizzonte si nota una macchiolina rossa. Quello è lo C. de Serres!).* Andiamo ora a cercare sull'altro braccio dell'esagramma. All'ingresso di una sorta di grotta trovo un fazzoletto che ricordo appartenere a Wilkes. Ugh! Usando il rilevatore di posizione, cerco con precisione il punto segnato sulla mappa. Muovendo con la pala le rocce trovo finalmente l'ingresso di una caverna, dovrebbe essere l'ingresso del tempio. Ancora uno di quei criptici messaggi, come mai non sono stupita? Passando da Rennes le Bains vedo la moto di Gabriel e Mosely e mi fermo a parlare con loro, dopodiché me ne vado a Blanchefort per raggiungere il sito sul Monte Cardou dall'altro lato, seguendo il sentiero che oltrepassa il torrente. Un altro biglietto. Usando il solito rivelatore trovo il centro del Sancta Sanctorum, ma la roccia non può essere scavata. Tornata al parcheggio, salgo fino alle rovine per dare un'occhiata in giro. Ingrandendo una particolare roccia arancione scopro la moto di Buchelli, curiosando ancora un po' vedo Madeline sulla torre Magdala. Mi reco alla roccia arancione immediatamente per scovare il manoscritto, sotterrato dal nostro prete in incognito. Usando il kit per le impronte digitali scovo tre diverse impronte. Al sito di Lady Howard trovo lei e Estelle sempre impegnate negli scavi e scambio con loro quattro chiacchiere, poi vado a trovare Madeline in cima alla torre e pure con lei ho un simpatico scambio di opinioni. Tornata in albergo incontro il principe James. Nella hall c'è pure Emilio e scambio qualche battuta anche con lui. E ora, in camera: devo scoprire a

chi appartengono le impronte trovate sul manoscritto. Inseritele in Sidney lascio che le confronti col database per scoprire i "colpevoli". Ora sotto con Le Serpent Rouge. Ecco che torna la criptica frase "ET IN ARCADIA EGO", ma qui si dice che mancano tre lettere. Nella sezione di traduzione di Sidney, infatti, la frase risulta incompleta e mi viene data la possibilità di completarla. Queste parole sono riportate anche sul dipinto di Poussin e sulla sua tomba e... la risposta è facile, e me l'ha suggerita Emilio nella nostra visita: SUM... Sono! Nella sezione di analisi apro questa frase e Sidney mi suggerisce di tentare con gli anagrammi. Ora, cosa comporre? Visto che tutto riconduce al dipinto, perché non descrivere l'azione del dipinto? Toccano una tomba, su cui è scritta la frase incompleta. Provo a comporre "arcam dei tango" (tocco la tomba di Dio) e, completando la frase con le lettere mancanti, Sidney aggiunge la firma: Gesù. Il "Sagittario" parla del serpente rosso... dovrò localizzarlo sulla mappa... e, in effetti, qualcosa di molto simile a un serpente parte da Peyrolles per finire allo C. de Serres. Piazzo un punto sulla

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

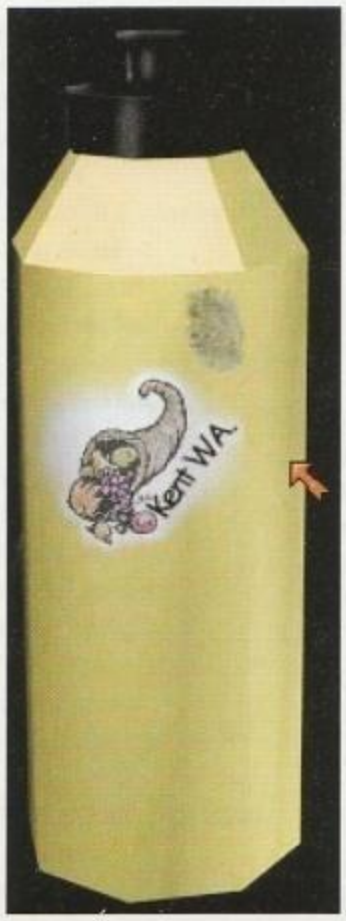
http://www.oldgamesitalia.net/



testa, uno sulla coda e un paio di riferimenti sulle "spire" ed eccolo là. Ora posso smettere per un po'.

TERZO GIORNO:
15 - 18 (GABRIEL)

Dopo aver smascherato la compagnia *(non mentite sui responsabili: Mosely; Madeline; Buchelli. Dite poi che il manoscritto è stato sotterrato)* e recuperato grazie a Grace il manoscritto non ho più motivi per evitare il Principe. Forse però prima è il caso di ascoltare Grace sul suo lavoro con Sidney, quindi salgo in camera a parlare con lei del caso, di Sidney e... di noi. Ora di andare dal Principe. Busso alla porta di Villa Bethania e vengo introdotto al suo "cospetto". Faccio il punto totale della situazione. Alla Torre Magdala incontro l'abate Arnaud, altro uomo dei misteri che, questa volta, si sbottona un po' di più. Vediamo ora se riesco a scoprire qualcosa di più su questo Montreaux. Il cancello del C. de Serres è chiuso, ma niente mi vieta di... arrampicarmi! Il custode mi "pinza" subito, ma Montreaux acconsente a ricevermi nella sua cantina. Mamma mia che sguardo! Meglio scappare e nascondersi nel garage, visto che sta arrivando gente. Nel garage trovo una berlina nera! Ma cos'è questo rumore? Alzo lo sguardo e un'attenta occhiata al sottotetto rivela...



TERZO GIORNO:
18 - 21 (GRACE)

Sono preoccupata per Gabriel. Scendo a cercarlo, ma Simone non l'ha visto. Nella sala da pranzo parlo con la combriccola che sta cenando. La moto di Gabriel non è nel parcheggio, ma noto che Estelle ha lasciato la sua bottiglia d'acqua sullo scooter. Riesco a rilevare un'impronta sulla bottiglia e mi precipito ad inserirla in Sidney. Un veloce controllo mi conferma che l'impronta sulla busta del Serpent Rouge è la sua! Nel frattempo è arrivata via e.mail la risposta sulla ricerca dei simboli trovati a Chateau de Serres. Interessante, ormai i sospetti vertono in quella direzione. Ora è il momento di fare quattro chiacchiere con Estelle, che si sta rilassando nella Hall. Mi confida tutta la teoria sul seme alieno... terrificante ipotesi. Per il resto, sono molto interessata a questo particolare manufatto trovato dal dottor Wen. Esco dall'hotel giusto in tempo per notare Emilio che si allontana circospetto in direzione del cimitero... decido di seguirlo *(se Emilio non fosse all'esterno dell'albergo, andate al cimitero lo stesso, probabilmente lo incontrerete per strada. E' un altro degli eventi "a tempo" del gioco)*. A quanto pare lui e Mesmi si conoscono ed Emilio deve essere una persona importante. Ma che cosa vogliono da Gabriel? Beh, per lo meno ho capito chi mi mandava quei messaggi. Mi deve comunque qualche spiegazione e vado a cercarlo in camera sua.

TERZO GIORNO:
21 - 00 (GABRIEL)

Dopo aver pianificato le cose, ci ritroviamo all'interno del tempio. A quanto pare, coppa o non coppa, il Graal deve sempre essere protetto da enigmi alla Indiana Jones! Questa scacchiera è abbastanza complessa, l'unica cosa che mi sembra chiara sono la partenza e l'uscita: il simbolo dei Templari non può che essere la partenza, il cerchio (che rappresenta la regina) l'uscita. Il segreto è toccare una volta sola ogni casella, evitando quelle col teschio e passando obbligatoriamente su tutte le caselle con la spada arrivando all'ultima davanti alla porta col cerchio *(ci dovrebbe essere una foto esplicativa qua attorno)*. Ovviamente, come mi ricorda Grace via radio, dovrò muovermi come se fossi il "cavallo". Arrivato alla porta, un'altra sorpresa: un pendolo enorme e, ovviamente affilato! Noto che sulla piattaforma rotante sono incisi alcuni simboli... l'unico modo che trovo per non farmi affettare è quello di piazzarmi sulla piattaforma successiva a uno dei simboli e, da quella, aggrapparmi al pendolo. Successivamente posso saltare dal pendolo sulla colonna in mezzo alla stanza... che mi blocca i piedi! Devo scegliere bene cosa mettere sulla bilancia, o la lama mi aprirà in due! Grace mi parla di varie simbologie, i simboli che ho davanti che più si avvicinano alla sua descrizione sono il frutto, l'infinito e l'uovo. Per fortuna non avevo sbagliato.

E ora che succede? Mi trovo in un luogo strano, con il buon vecchio Salomone a farmi compagnia! Nelle tre stanze accessibili trovo vari oggetti strani. Per passare oltre che maestro scegliere migliore di un demone visto che nel dualismo, come dice Emilio, le cose non sono mai quel che sembrano? Preso il guanto di pelle, posso raccogliere la pietra che arde e depositarla sulla mano del demone per scoprire un'altra stanza. Basta fare tutto al contrario! Ciò che sembra male è bene e viceversa.

Nella nuova stanza ci sono due specchi... uno mi mostra vecchissimo, uno che mi mostra, ovviamente, stupendo. Come prima, vado controcorrente e scelgo di ruotare l'indicatore verso lo specchio che mi invecchia. Bleah.

La nuova stanza mi chiede di identificare la natura della mia mente. Il "vuoto" non c'è e in ogni uomo è contenuto il bene e il male, quindi scelgo sicuramente il simbolo che rappresenta questo dualismo: lo yingyang.

Nell'ultima parte del tempio mi raggiungono i miei compari *(carini, dopo aver lasciato il poveraccio da solo a scervellarsi sugli enigmi, Mesmi e Mosely leggendo la soluzione arrivano senza problemi!)*. Tocca ancora a me aprire la strada e quel ponte non mi convince. L'altro, invece, esiste, anche se le mattonelle che lo compongono sono poco visibili. Il trucco, ovviamente, sta nel cercare di saltare sulle mattonelle quando brillano e sono solide e vidibili. Finalmente arrivato... peccato per il comitato d'accoglienza. Meno male che almeno adesso i miei compagni di sventura si rendono utili. Passato al di là della luce, trovo finalmente Montreaux. E non è da solo. Dopo un breve dialogo mi scatena contro Asmodeo stesso! Grace dice che il demone è lì per sorvegliare il tesoro e io, usando il talismano, scopro che ne è impaurito. Approfittando del suo momentaneo smarrimento mi arrampico sulla cripta in fondo alla sala e uso nuovamente il talismano sul demone. Questo mi da il tempo per aprirgli la gola usando il pugnale dello Schattenjager! E poi dicono che i cimeli di famiglia non servono!

Ora, però, è tempo di risposte...

Simone Soletta

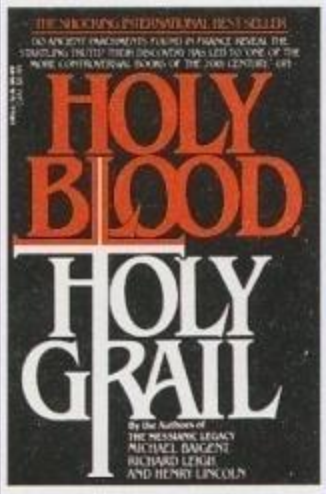
APPROFONDIRE IL MISTERO: BIBLIOGRAFIA

A chi volesse scendere nel dettaglio delle tematiche affrontate da questa incredibile avventura consiglio tre libri. Ce ne sono, ovviamente, moltissimi altri sull'argomento, basta cercare nelle librerie cosiddette "esoteriche".

- *Holy Blood, Holy Grail* di Michael Baigent, Richard Leigh, Henry Lincoln - Varie edizioni, disponibile su Amazon.com o nelle librerie internazionali.

- *Sulle Tracce del Graal* di M. Bizzarri e F. Scurria - Edizioni Mediterranee

- *Il Tesoro Perduto dei Templari* di S. Sora - Edizioni Piemme



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

ASHERON'S CALL
Durante il gioco digitare i seguenti codici per far compiere al personaggio alcune azioni molto curiose.

ATOYOT
Il personaggio salta e si paralizza.

YMCA
Per vedere il personaggio ballare la canzone dei Village People "YMCA"

TEAPOT
Il personaggio canta "I'm a little teapot".

SNOWANGEL
Il personaggio imita un angelo di neve (?)

BATTLEZONE 2
Attivare innanzitutto la console e in seguito digitare:

Codice
Effetto

game.cheat bzbody
Scudi infiniti

game.cheat bzfree
Piloti e risorse infinite

game.cheat bzradar
Mappa completa

game.cheat bztnt
Munizioni infinite

ai.winmission
Vincere la missione

game.cheat bzview Comsat
Collegamento senza avere potenza

play idsf
Giocare dopo la missione 14 con gli Isdf

play scion
Giocare dopo la missione 14 con gli Scion

FLIGHT SIMULATOR 98
Prima di decollare premere Y. Successivamente, premendo F4 si può aumentare l'altitudine, premendo F3 si diminuisce, F2 si va in avanti e F1 ci si ferma. Con i tasti cursore invece si può spostare ulteriormente il proprio aereo. Con Y si torna alla modalità classica.

INTERSTATE '82
Per accedere a tutti questi codici bisogna prima premere il tasto ESC durante il gioco. Da qui, dopo aver inserito il codice, premere nuovamente ESC tornando al gioco.

Codice
Effetto

KISS
Distrugge l'obbiettivo inquadrato

LOVE
Distrugge tutti i nemici sul radar

CUDDLE
Invincibilità per l'auto in uso

HUGS
Invincibilità per gli alleati

CARESS
Munizioni al massimo

IMLAME
Vincere la missione

SYRUP
Blocca tutti i veicoli nemici

NUKEME
Autodistruzione

LEGO RACERS
Per attivare i codici usare i seguenti nomi di piloti nella modalità "Build".

Codice
Effetto

FLYSKYHIGH
Auto Razzo

NWHLS
Auto senza ruote

FSTFRWRD
Modalità veloce

NCHSSS
Niente carrozzeria

NDRVR
Nessun pilota

NSLWJ
La velocità non diminuisce fuori dalla pista

LNFRRRM
Il tracciato Rocket Racer invertito

PGLLRD
I Power-Up sono solo di attacco

PGLLGRN
I power-Up sono solo Turbo

PGLLYLL
I Power-Up sono solo mine

RPCRNLY
I Power-Up sono solo Grapple

MXPMX
I Power-Up sempre al massimo

NMRCHTS
Disabilita tutti i Cheats

NERF ARENABLAST
Premere "~" nel gioco prima di digitare

Codice
Effetto

god
Invincibilità

allammo 999
Tutte le munizioni

fly
Volare

ghost
Camminare attraverso i muri

walk
Disabilita il cheat "Fly"

behindview 1
Visuale in terza persona

open [mapname]
Apre la mappa [mapname].

Nomi delle mappe:
AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut

NOX

Una volta fatta apparire la console durante la partita, digitare "Racoiaws" per abilitare la modalità Cheat. Quando questa è attiva digitare i seguenti codici:

Codice
Effetto
set god
Invincibilità e Mana infinit
help cheat
Lista di Cheat
cheat ability
Azzera le abilità del giocatore
cheat health
Ricaricare l'energia
cheat mana
Ricaricare la Mana
cheat level #
Per abilitare il livello #
cheat spells
Tutte le magie al livello corrente
cheat gold #
Per ricevere una determinata quantità di oro

PLANESCAPE: TORMENT

Tutti i filmati
Nel file Torment.ini cercare la stringa [Movies] modificandola come segue:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1

SLAVE ZERO

Premere T nel gioco e in seguito:

Codice
Effetto
/goodies
Upgrade delle armi
/i win
Vincere la missione in corso
/big ass
Uscire dal gioco
/onass
Lancia il giocatore all'indietro
/ouch
Ferisce il giocatore
/wilcox
Il giocatore si scuote
/3prong
Ombre accese/spente
/weezie
I nemici diventano ciechi
/mission NAME
Andare alla missione NAME
Nomi delle missioni
CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B
M14_C
M15_A
M15_B
M15_C
MULTI_4_CORNERS
MULTI_ARENA
MULTI_BOXOFUN
MULTI_COMPLEX
MULTI_DELTA_FAB
MULTI_GRUDGEMATCH
MULTI_HOUSEOFCHAN
MULTI_JUNCTION
MULTI_SLAYERTON
MULTI_STREETS
MULTI_THE_TOWER
MULTI_TUNNELS

TEST DRIVE 6

Fermare la modalità Bomber
Prendere tutti i fuggiaschi nelle piste di Parigi, Roma, New York, Hong Kong e Londra nella modalità "Cop chase".
Motocicletta Honda
Inserire come proprio nome "Honda XR" per guidare la moto giapponese durante il gioco.

THE SIMS

Durante il gioco premere CTRL + SHIFT + C prima di inserire i seguenti codici:

Codice
Effetto
Klapaucius
1000 Dollari
water_tool
La casa si circonda di acqua diventando un'isola
set_hour #
Cambia l'ora del giorno alla # (1-24)
set_speed #
Velocità di gioco a # (da -1000 a +1000)
Interests
Per vedere la personalità e gli interessi dei propri Sims
autonomy #
Cambia la stima del Sim per sé stesso (1-100)
map_edit on/off
Modifica la mappa
edit_char
Apre la schermata di creazione di un personaggio

TZAR (DEMO)

Premere ENTER per far apparire la finestra di dialogo, digitare il cheat e premere ancora ENTER per attivarlo.

Codice
Effetto
Hmprettypleasewithsugarontop
Attiva la modalità Cheat
Hmgod
Unità selezionata invincibile
Hmnotech
Tutta la tecnologia
Hmbuildozer
Costruisce all'istante l'edificio selezionato
Hmpetleva
10.000 unità di ogni risorsa
hmreveal
Mostra la mappa

Hmnofog
Rimuove la Fog of War

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mattscape

File Modifica Visualizza Vai Communicator ?

Indietro Avanti Ricarica Home Ricerca Naviga Stampa Sicurezza Stop

Segnalibri Indirizzo: http://home.mattscape.com

MATTSCAPE COMMUNICATOR 1.2

BREVI SPUNTI DI RIFLESSIONE SUL MERCATO EDITORIALE ATTUALE

Tra il 1900 e il 1945, il numero di famiglie americane abbonate a riviste mensili e settimanali passa da duecentomila a oltre trentadue milioni1. In questo periodo appaiono alcune tra i più popolari newmagazine, tra cui *Time*. Il primo numero, datato 1923, ha solo ventotto pagine e ciononostante si rivela un successo clamoroso: la pubblicazione va in attivo nel suo primo anno di vita.
Dopo il secondo conflitto mondiale, tuttavia, la situazione cambia radicalmente. Profonde alterazione nella cultura americana, ma soprattutto l'avvento della televisione, modificano il rapporto tra le riviste e l'*audience*. Tutto d'un tratto, gli editori si scoprono vulnerabili e impotenti, incapaci di competere con un medium in grado di offrire immagini in movimento, suoni e news aggiornate in tempo reale, o quasi. Gli inserzionisti sono i primi a cogliere la portata della mutazione in atto e riducono drasticamente gli investimenti in campo editoriale. *De facto*, tolgono il pane di bocca agli editori.
Tutt'altro che sorprendentemente, diverse testate finiscono sul lastrico. E' il caso di *Collier*, una delle prime e più prestigiose pubblicazioni americane, che nel 1956 dichiara bancarotta.
Per superare il momento di crisi, le riviste modificano radicalmente funzioni, stile, contenuto. Alcune intraprendono la via della specializzazione. Appaiono nuove testate che si rivolgono ad un pubblico più specifico e riconoscibile, abbandonando il tradizionale formato generalistico e nazional-popolare. Diverse testate che non si adattano rapidamente alla nuova situazione, vengono spazzate via. Un'altra gloriosa pubblicazione, il *Saturday Evening Post* termina la sua esistenza nel 1969. Anche *Life* ammaina la bandiera bianca nel 1972, ma risorge qualche anno dopo con una veste grafica completamente rinnovata. La parte editoriale viene radicalmente snellita e integrata da immagini di grandi dimensioni. A livello sociale, si afferma un nuovo umanesimo incentrato sul disimpegno, divertimento e cura del corpo promosso da testate come *GQ*, *Self* e altre ancora.
Le analogie con la situazione attuale sono numerose. Negli ultimi anni del ventesimo secolo, il mercato editoriale videoludico conosce una veemente espansione. Pensiamo alla situazione italiana, dove da quelche tempo oltre trenta differenti pubblicazioni dedicate a PlayStation scannano tra loro per avere i migliori inserzionisti. Accanto ai tradizionali soggetti, editori nuovi o operativi in settori dell'intrattenimento contigui a quello videoludico, come i fumetti, si affacciano sulle scene. Ma, come cinquant'anni fa, l'introduzione di un nuovo medium sta sconvolgendo i precari equilibri del settore editoriale. L'innovazione tecnologica di cui parliamo è, ovviamente, Internet. Superata la fase pioneristica, il mezzo digitale sta conoscendo una diffusione capillare, soprattutto negli Stati Uniti, dove proliferano servizi a banda larga, i quali a loro volta rendono possibile un uso della rete più efficiente. In questo scenario, le riviste di videogiochi tradizionali si trovano a un bivio. Mantenere la formula tradizionale oppure perseguire la via dell'innovazione. Nel primo caso, il rischio è quello di fare la fine di *Collier* e del *Saturday Evening Post*.
Mantenendo l'impostazione attuale, la maggior parte delle testate non può competere con uno strumento nettamente più efficiente in termini di aggiornamento, costi, quantità e – in molti casi – qualità dei contenuti. Lo stesso CD-ROM allegato, che qualche anno fa ha rivoluzionato il mercato, non basta più. La possibilità di accedere direttamente ai siti dei produttori di videogiochi e scaricare *patches* e *update* e *goodies*, renderà sempre più ridondante il supporto ottico allegato. La rete inoltre ha attenuato la forza dei tradizionali cartelli tra distributori di videogiochi e singoli editori, che ha portato al fenomeno della critica amministrata. La critica amministrata non ha certo i giorni contati, ma la sua forza è sicuramente diminuita rispetto a un tempo. Di fronte a un'informazione così ampia, approfondita e in molti casi più attendibile, viene spontaneo domandarsi quale ruolo avranno le testate tradizionali nei prossimi anni. Per farla breve, il mercato editoriale italiano - che raramente è stato in grado di esprimere contenuti innovativi ed originali, ma ha da sempre perseguito la via facile della localizzazione di prodotti inglesi o americani - abbisogna ora più che mai di sviluppare una sua identità.
Come ha osservato qualche anno fa John Pavlik - direttore del Center for New Media della Colombia University - il trapasso dalla carta allo schermo – tutt'ora in corso - si è svolto in tre passaggi. In una prima fase, le pubblicazioni online hanno semplicemente riproposto in forma digitale il contenuti disponibili nelle versioni cartacee.
Successivamente, le *webzine* hanno cominciato ad offrire informazioni più estese. Nella terza fase, quella attuale, le riviste elettroniche hanno cominciato offrono contenuti editoriali sviluppati appositamente per il nuovo medium. Resta tuttavia un grande ostacolo alla la diffusione delle riviste online: gli scarsi ritorni economici. Il che spiega, in parte, l'assenza in rete siti di informazione videoludica in lingua italiana paragonabili a quelli d'oltreoceano.
Stiamo vivendo una fase cruciale dell'evoluzione del mercato editoriale. La questione è molto complessa e meriterebbe di essere approfondita. In questa sede, mi limiterò a lanciare un sasso senza nascondere la mano. Com'è noto, Sony ha annunciato che da aprile, il marchio PlayStation non potrà più essere utilizzato da alcuna testata all'infuori di quella ufficiale. L'obiettivo è chiaro: in mercato sempre più selvaggio, diventa cruciale difendere e valorizzare il *brand* PlayStation e privilegiare l'organo ufficiale rispetto alle numerose voci "indipendenti". Qualche mese fa, parlando con il responsabile delle vendite di uno dei più importanti distributori di videogiochi nel nostro paese, mi sono sentito dire una cosa tipo: "*E' incredibile che un mercato che vale miliardi debba dipendere da un branco di ragazzini che giocano a fare i giornalisti ma che in realtà non capiscono un cazzo di videogiochi*".
L'intento di Sony, tutt'altro che malcelato, è di controllare direttamente l'informazione videoludica. Non ci sarebbe da sorprendersi, inoltre, se Sony – scavalcando Future Publishing – decidesse di pubblicare direttamente la sua testata PlayStation. Nintendo del resto lo fa da anni (vedi *Nintendo Power*), ma la pratica risale addirittura ad Atari (*Atari Age*).
I greci avevano visto giusto: il tempo non è affatto lineare, ma ciclico. Il colosso nipponico è già entrato, del resto, nel settore editoriale americano con il suo *magalog* (contrazione di *magazine + catalog*) Sony Style (www.sonystyle.com).
Lo stesso *magalog*, in effetti, rappresenta una delle tendenze editoriali più recenti (si pensi anche alla recente proposta di *Ikea*).
La linea rossa che tradizionalmente separa l'informazione dalla promozione sta diventando dunque sempre più sottile.

Silenzio, parla Sony

Silenzio, parla Sony.

matteo**bittanti**
mbittant@tin.it

P.S.
Con questo numero, si concludono I miei interventi su PC Zeta. Ringrazio tutti i lettori per l'attenzione e per il feedback, in molti casi assolutamente brillanti. Per tutti coloro che volessero contattarmi, sono sempre disponibile al seguente indirizzo e-mail: mbittan@tin.it. A presto.

NOTE
Tutte le informazioni contenute in questo articolo sono state ricavate dai seguenti saggi e siti:
Janello A. & Jones, *The American Magazine*, Harry Abrahms, New York, 1991;
Nourie A. & Nourie B., *American Mass Market Magazines*, Greenwood Press, Westport CT (1990): *Audit Bureau of Circulation* .

Documento: Eseguito

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTACALCIO®

EDIZIONE 1999-2000

IL SITO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE FANTACALCIO

Tutto quello che ti serve per giocare a Fantacalcio® e seguire la Serie A a portata di clic.

il sito ufficiale del Fantacalcio®

www.fantacalcio.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAPHICS

DVD

SOUND

SPEAKERS

CD-RW

Digital music
Home cinema
Internet
Games

Vivi l'emozione

Creative presenta 3D Blaster GeForce 256 Annihilator PRO, con la nuova e rivoluzionaria tecnologia Transform and Lighting per essere indipendenti dalla potenza della CPU. Ora disponibile con 32MB di velocissima memoria DDR per ottenere prestazioni impareggiabili anche ad altissime risoluzioni. Sei pronto a vedere cose che non potrai raccontare?

Se vuoi provare questo prodotto cerca il punto Creative Connection più vicino all'indirizzo www.creative.com oppure chiama il n. 02-82281161

Live the experience

CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/